DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.– Nr. 7 Juni/Juli '90

AMIGA JOKER

GDL 7/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA JOKER

JUNI/JULI DOPPELAUSGABE MIT 45 STARKEN TESTS!

ANTHEADS
THEME PARK MYSTERY
NEW YORK WARRIORS
KHALAAN
CHRONOQUEST II
U.V.A.

ENDLICH AM AMIGA:

THEIR FINEST HOUR
PIRATES!
TOWER OF BABEL

NOCH STRENG GEHEIM:

THE PLAGUE

PSYGNOSIS SPECIAL!

ALLERERSTE BILDER VON:

THE WALKER
CUTIEPOO
GORE

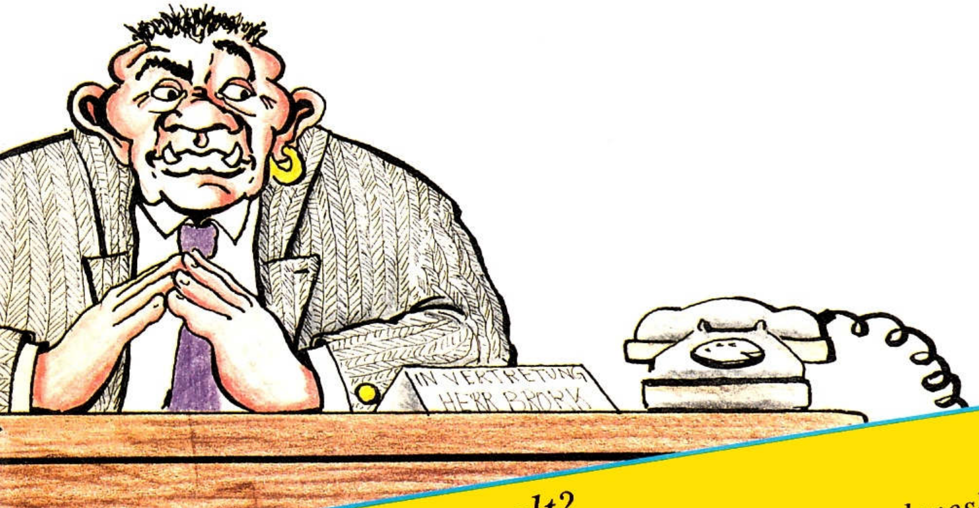
MIT IM HEFT:

ZWEI SUPER-PREISAUSSCHREIBEN
PLUS
TOLLER DOPPELPOSTER!

ISD JOKER

KNOW HOW

ANTHEADS * PLAYER MANAGER
TV SPORTS BASKETBALL
XENOMORPH * U.V.A.
LÖSUNGEN * PLÄNE
TIPS





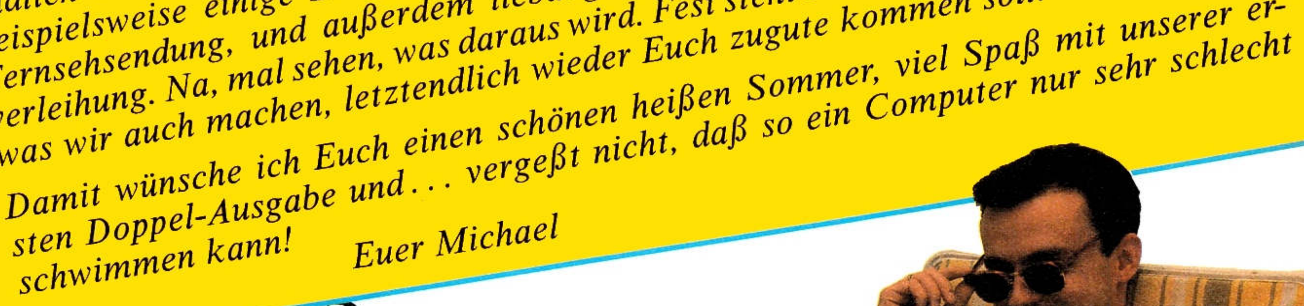
EDITORIAL

Warum eigentlich doppelt?

Ja, warum eigentlich? Wozu diese Doppel-Ausgabe, und weshalb müßt Ihr den nächsten Monat ohne einen brandneuen Joker überstehen? Bange Fragen, die ich natürlich auf gar keinen Fall einfach so im Raum stehen lassen kann. Aber gestattet mir wenigstens ein paar Gegenfragen, für die ich Euch natürlich gleich die passenden Antworten mitliefere . . .

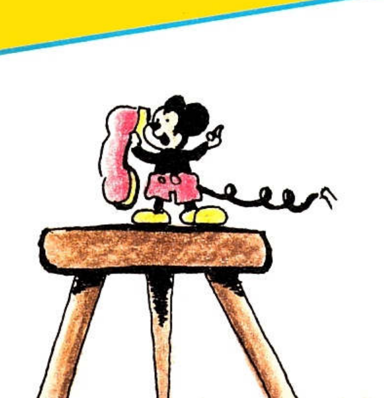
Einer der Gründe für unsere Doppelnummer ist zum Beispiel, daß im Sommer deutlich weniger Games veröffentlicht werden als sonst im Jahr. Warum? Vermutlich weil die meisten von Euch (also die Kunden) im Urlaub sind, an einem versteckten See baden, oder sonstwas tun – außer, wie es sich gehören würde, vor dem Rechner zu hocken. Und das bringt uns schon zu Grund Nummer zwei: Wenn es schon keine neuen Games gibt, und Ihr alle im See badet (oder was auch immer), warum zum Teufel sollen dann wir vor dem Monitor hocken bleiben, hä? Mit anderen Worten: Wir wollen auch mal Urlaub machen!

Nun weiß ich aber genau, daß es einige unter Euch geben wird, die das alles nicht gelten lassen, weil sie sich eben auch im Sommer nicht von ihrer „Freundin" trennen mögen und den Kasten ganz einfach an den Strand mitnehmen. Auch für diese Unzertrennlichen habe ich Worte des Trostes parat: Zum einen nehme ich den Computer auch immer in den Urlaub mit (ehrlich, Brigitta weiß ein trauriges Lied davon zu singen . . .), zum anderen finden wir durch die kleine Verschnaufpause endlich Zeit für ein paar Dinge, die wir schon seit längerem vorhaben. So sind beispielsweise einige Buchprojekte in Planung, wir sind in Gesprächen über eine Fernsehsendung, und außerdem liebäugeln wir mit einer großen Software-Oscar-verleihung. Na, mal sehen, was daraus wird. Fest steht bisher eigentlich nur, daß alles, was wir auch machen, letztendlich wieder Euch zugute kommen soll!



Damit wünsche ich Euch einen schönen heißen Sommer, viel Spaß mit unserer ersten Doppel-Ausgabe und . . . vergeßt nicht, daß so ein Computer nur sehr schlecht schwimmen kann!

Euer Michael







INHALT

Wer über die Games von morgen schon heute informiert sein will, der... liest den Joker. Richtig! Unser Preview zum kommenden Action-Hammer „The Plague", oder das „Psygnosis Special" mit Interview und ersten Exclusiv-Fotos der neuesten Games sind so heiß, daß die Seiten im Dunkeln glühen! Überzeugt Euch selbst auf den
Seiten 7 und 8

Ein friedlicher Flugsimulator, gibt's sowas überhaupt? Es gibt eben alles, so zum Beispiel „Blue Angels" – das richtige Programm für Kunstflugpiloten mit Höhenangst. Bitte folgende Startbahn benutzen:
Seite 27

Der Wirtschaftsstratege von Welt muß natürlich stets auf dem laufenden sein. Da kommt es sehr gelegen, daß wir Euch diesmal gleich zwei Spiele dieses Genres toptop-exclusiv anbieten können! Wer also Handel und Wandel in verschiedenen Zeitepochen erleben möchte, sollte sich mal „Khalaan" und „St.Thomas" zu Gemüte führen. Zu besichtigen auf den
Seiten 18 und 44

Stars sind ja meist ganz versessen auf Publicity. Nicht so unser diesmaliger Gesprächspartner Manfred Trenz. Nur mit Mühe konnten wir Rainbow Arts Star-Programmierer zu einem Interview überreden. Wir haben es „Manni läßt das Ballern nicht" übertitelt; warum, soll er Euch am besten selbst erzählen. Ein Plauderstündchen mit ersten Screenshots kommender Games auf den
Seiten 40/41



Games im Test

Was gibt's Neues im Fernsehen? Nix, is' immer der gleiche Mist. Schon, aber auch noch im Jahr 2000? Steht zu befürchten! Wer es ganz genau wissen möchte, nimmt seine Fernbedienung und schaltet auf die Seiten 24/25

Achtung, Achtung: Eine wichtige Durchsage für Plattensammler, Rockstars und Freunde anspruchsvoller Tüftelspiele! „Jumping Jack Son" müßt Ihr gesehen, besser noch gespielt haben!! Warum, erfahrt Ihr haarklein auf den Seiten 34/35

Was lange währt, wird endlich gut? Diesen Monat sind haufenweise Hit-Games anderer Systeme in der Amiga-Version eingetrudelt. Jetzt dürfen also „Pirates!", „Tower of Babel", „Their finest Hour" und, brandheiß, „Dragonflight" zeigen, was von der alten Volksweisheit wirklich zu halten ist. Die Beweisführung zieht sich über die Seiten 12/13, 45, 55 und 79

Bei der Damenwelt herrscht gar eitel Freude. Warum? Na, Mr. Larry Laffer, der Welt bekanntester Schwerenöter seit Casanova ist zurück! Nach der PC- und ein paar illegalen Amiga-Versionen ist „Larry III" nun endlich ganz offiziell auf der Freundin im Einsatz (wie doppeldeutig ...). Zu bewundern auf Seite 49

Was dem Kino recht ist, ist den Computer-Games billig: Wo ein Hit ist, ist auch die Fortsetzung nicht weit. Der Sinn dieser sinnlosen Sinnsprüche? Die Fortsetzung von Cinemawares Ameisen-Epos „It came from the Desert" ist da! Die gar schröcklichen „Antheads" tummeln sich auf Seite 15

Die Joykugel

Wer sagt denn, daß die Dinger immer lang und dünn sein müssen? Der „Warp I" ist klein und rund und trotzdem ein richtiger Joystick!

Da er keine mechanischen Bauteile hat, sondern ausschließlich mit elektronischen Schaltern ausgerüstet ist, ist er gleichzeitig auch einer der Reaktionsschnellsten. Zudem ist das Ding federleicht – also das Nonplusultra moderner Computerspiel-Steuerung? Nun, die Bedienung ist schon etwas gewöhnungsbedürftig, für die Steuerungseinheit (auf der Oberseite) braucht man irgendwie ganz besonders geformte Finger....
Somit ist der „Warp I" für eine ganze Reihe von Spielen nur sehr bedingt geeignet. Aber als Gimmick für Leute, die eigentlich schon alles haben, ist das gute Stück natürlich wie geschaffen! Zu beziehen ist es für 49,– DM über:
Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.:02101/6070

Messe-Fieber

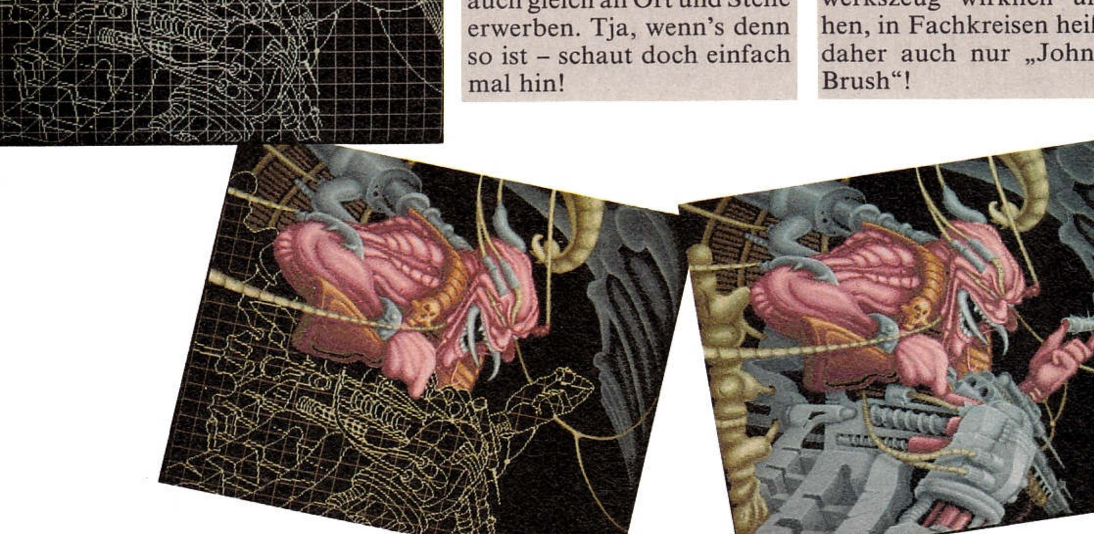
War die erste reine Amiga-Messe vergangenes Jahr in Köln noch eine kleine Sensation, schießen die Nachfolger jetzt wie Pilze aus dem Boden. Aktuellstes Beispiel: Wien.

Damit die österreichischen Fans unserer „Freundin" nicht länger hintanstehen müssen, wurde die AMIGA-WORLD '90 in Wien ins Leben gerufen. Sie findet vom 27. bis zum 30. September im dortigen Messepalast statt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Computerfachmessen handelt es sich dabei um eine richtige Verkaufsmesse: Man kann sich dort also nicht nur informieren, was es alles an schönen neuen Sachen rund um den Amiga gibt, sondern sie auch gleich an Ort und Stelle erwerben. Tja, wenn's denn so ist – schaut doch einfach mal hin!

Die Geburt eines Posters

Sicher erinnert Ihr Euch noch an unser Wahnsinnsposter in der letzten Ausgabe – hier könnt Ihr mal seinen Entstehungsprozeß betrachten!

Etwas genauer müßte man von der Entstehung des Bildes (nicht des Posters) sprechen: Auf den drei Fotos sind die einzelnen Phasen beim Schaffen der Computergrafik für den Titel von „Necronom" zu sehen. Sie stammt von Michael Tschögl – ein Interview mit dem Meister persönlich war ja auch in der letzten Ausgabe. Das Poster selbst wurde von John Smyth in Airbrushtechnik erstellt. Der gute John kann mit seinem luftigen Handwerkszeug wirklich umgehen, in Fachkreisen heißt er daher auch nur „John the Brush"!



F-15 goes Arcade

Umsetzungen vom Automaten auf den Computer sind ja beileibe nichts Neues, der umgekehrte Weg wird dagegen so gut wie nie gewählt. Ausnahme: „F-15 Strike Eagle".

Microprose hat den ungewöhnlichen Schritt nun mit seinem F-15 Flugsimulator gewagt. Er soll zuerst in den USA erscheinen und anschließend, voraussichtlich in diesem Herbst, auch in die europäischen Spielhallen kommen. Glaubt man den Versprechungen des Herstellers, erwarten den Spieler noch nie dagewesene technische Leistungen. Mal abwarten – wenn der Vogel tatsächlich so gut fliegt, wie sich die Ankündigungen anhören, werdet Ihr mit Sicherheit im Coin Op mehr davon erfahren!

Preview:

THE PLAGUE

Wer erinnert sich: In unserer allerersten Ausgabe hatten wir Euch topexclusiv die Mega-Ballerei „Battle Squadron" vorgestellt. Jetzt hat Innerprise-Software endlich ein neues Meisterstück auf der Pfanne. Und das Action-Spektakel um eine außerplanetarische Seuche sieht nicht nur sehr vielversprechend aus, es kann vor allem mit einem Gag aufwarten, der bisher in der Software-Geschichte einmalig ist!

Plague ist bekanntlich das englische Wort für Seuche, und genau darum geht's natürlich auch: Auf dem Planeten Arete haben Genwissenschaftler ein Testgelände errichtet, um eine widerstandsfähige neue Spezies zur Kolonisation fremder Welten heranzuzüchten. Doch dann befällt eine geheimnisvolle Infektion die Mutanten, sie werden plötzlich bösartig! Der Kontakt ins Krisengebiet reißt vollkommen ab, was bleibt da anderes übrig, als den kampferprobten Spieler, mit einer Wumme bewaffnet, in die verseuchte Zone zu schicken?



The Plague ist ein reinrassiges Hack and Slay Game: Trotz der SF-Story stapft der Held in luftiger Barbarenkluft durch die vier sehr langen Level (satte 20 Minuten reine Laufzeit!) voller Plattformen, Lifte und Fallen. Sechs verschiedene Waffen stehen ihm zur Verfügung, um den wildgewordenen Mutanten das Lebenslicht auszublasen. Untermalt wird das Ganze von einigen sehr gelungenen Musikstücken, zusätzlich sorgen 30 verschiedene FX für Atmosphäre. Das zwei Disketten lange Spiel nutzt den vollen PAL-Screen und kann trotzdem mit superweichem Scrolling aufwarten! Die eigentliche Überraschung aber kommt zum Schluß – falls man es schafft, die Spitze der Highscoreliste zu erklimmen. Der Top-Entseucher darf nämlich in einem speziellen Zeichenmenü mit 16 Farben ein Bild erstellen, das dann im nächsten Level als Hintergrund dient! Eine irre Idee, um die Motivation in ganz neue Dimensionen zu katapultieren...

Aber zurück zur Realität: Die hünenhaften Sprites erinnern stark an das (indizierte) „Sword of S..." und das nicht von ungefähr. Tatsächlich waren nämlich die Jungs des holländischen Programmierteams „Jungle Command", ehe sie sich an die immerhin zweijährige Vorbereitung zu The Plague machten, teilweise an zahlreichen „Discovery"Projekten wie „Sword of S..." oder „Hybris" beteiligt. Sämtliche so gesammelten Erfahrungen haben sie in ihr neuestes Projekt eingebracht, beispielsweise sorgen satte 42 Farben für megabunte Grafik-Pracht. Man mag gar nicht so recht glauben, daß sowohl Mark Langerak (Grafik & Programmierung), Ron Klaren (der auch schon die Musik zu „Battle Squadron" gemacht hat), als auch John van Dijk (verantwortlich für das Intro und den Highscore-Gag) erst um die 20 Lenze jung sind!

Einen Test zur endgültigen Version von The Plague können wir Euch mit Sicherheit schon in der nächsten Ausgabe präsentieren, bis dahin müssen sich neugierige Action-Freaks halt noch etwas verseuchen...
äh, ich meine natürlich gedulden! (ml)



PSYGNOSIS SPECIAL

Nicht einfach nur ein Hersteller unter vielen will die Company aus Liverpool sein, sondern ein kleines aber feines Software-Haus, von dem die User immer etwas Besonderes erwarten dürfen. Hinter dem Psygnosis-Label verbergen sich eine ganze Reihe von erstklassigen Programmierern – wir haben mit einem der besten davon gesprochen: David Jones.

David Jones (24) wurde schlagartig berühmt, als er zusammen mit dem Grafiker Tony Smith (35) vor zwei Jahren das Shoot 'em up „Menace" und kurz darauf das wegen seines hohen Schwierigkeitsgrades berüchtigte „Blood Money" produzierte. Momentan arbeitet David gerade an drei weiteren (ungewöhnlichen!) Spielen, zu denen er uns exklusiv einige Hintergrundinformationen verraten hat.

AJ: *David, fangen wir ohne lange Vorrede gleich mit dem ersten Game an – worum geht's bei „The Walker"?*

DJ: Im Prinzip ist das ein geradliniges Shoot 'em up mit jeder Menge Waffen, zunehmender Feuerkraft und allem, was so dazu gehört. Dazu kommt der 3D-Effekt – der „Walker" befindet sich im Zentrum der Spielfläche, aber er kann sozusagen aus dem Screen heraus- und in ihn hineinschauen! Es genügt daher auch nicht, zum Schießen einfach hoch und runter zu fliegen, man muß die Feinde vorher auch noch rein- bzw. raus„leiten". Die Kopfbewegungen des Walkers werden mit der Maus kontrolliert, es gibt dabei insgesamt 81 verschiedene Stellungen! Zusätzlich kann sich der Kopf vom Körper lösen und alleine über den Screen fliegen. Das Spiel wird aus drei völlig unterschiedlichen Handlungsabschnitten bestehen, bis jetzt ist aber nur der erste fertig.

AJ: *Also, ein simples 08/15 Ballergame scheint's ja nun wahrhaft nicht zu werden! Aber kommen wir zum nächsten Streich, „Cutiepoo".*

DJ: Hier haben wir versucht, möglichst nahe an einen richtigen Zeichentrickfilm zu kommen; das heißt, die Charaktere bewegen sich flüssig, es gibt viel Action und lauter kleine Gags. Die Handlung selbst ist schnell erzählt: Die Hauptfigur „Cutiepoo" befindet sich in einem Gebäude, das von dem Bösewicht Dr. Mallet vermint worden ist. Um dort herauszukommen, muß man „Tribbles" (kleine Pelztierchen) freilassen, die in die Tretminen laufen und somit den Weg „freimachen". Wir haben in das Spiel ein Zeitlimit, verschiedene Schwierigkeitsgrade und viele kleine Überraschungen und Rätsel eingebaut – es sollten auch geübte Gambler ihren Spaß daran haben.

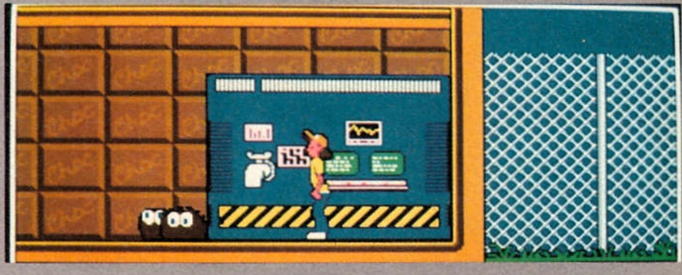
AJ: *Okay David, last not least „Gore". Du sitzt zusammen mit Tony Smith ja nun schon ein Jahr an diesem Game! Wann darf man denn mit dem Erscheinen rechnen?*

DJ: Vorweg: Ich hoffe sehr, daß es in Deutschland überhaupt herauskommen kann – es wird nämlich das ultimative Hack & Slay-Game werden...! Tony, der Perfektionist, arbeitet pausenlos daran, die Grafik und vor allem die Animationen so realistisch wie möglich hinzukriegen. Wir hatten große Probleme, die riesigen Sprites und all die Effekte, die wir uns ausgedacht haben, auf 512K unterzubringen. Selbst mit der besten Kompressionstechnik „fraß" alleine die Hauptfigur ursprünglich schon 240K! Damit das Spiel auf Amigas ohne Speichererweiterung läuft, mußten wir die Größe der Sprites etwas reduzieren, was natürlich auch Zeit kostet. Aber ich denke, daß es in drei, vier Monaten fertig sein wird.

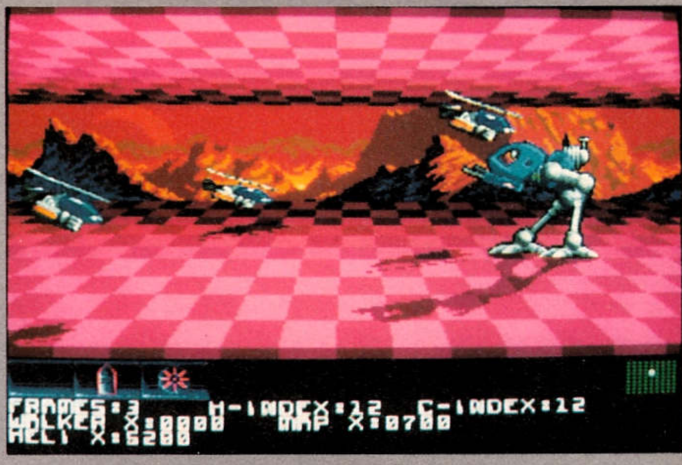
AJ: *Die Fans werden es euch sicher danken – und wir bedanken uns für dieses Gespräch! (Timothy Kansas/C. Borgmeier)*



Hoffentlich liest die BPS nicht mit – um Gore wäre es *zu* schade!



Cutiepoo mit zwei kleinen Tribbles



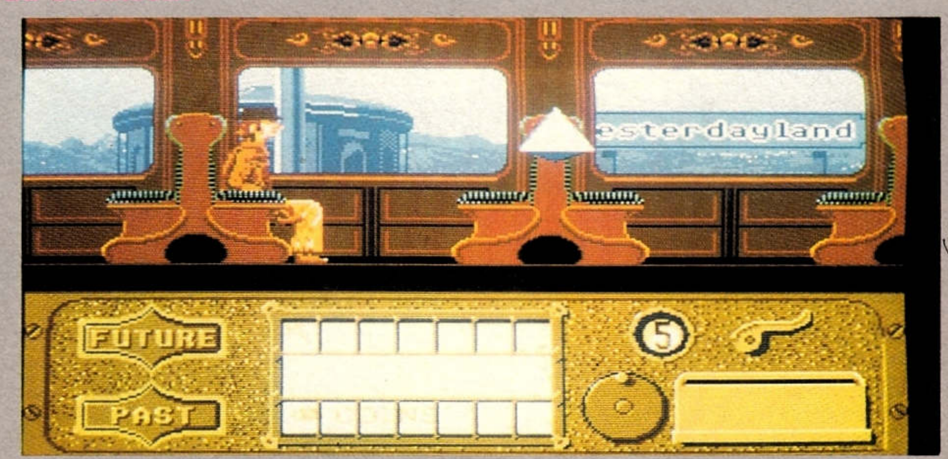
The Walker: Da walkt er hin!





THEME PARK MYSTERY

Wenn einem zwischen all dem mittelprächtigen Stoff, der sonst so den Tester-Alltag versüßt, mal ein wirklich originelles Spiel in die Finger kommt, ist das schon ein kleines Ereignis. Und wenn dieses Spiel dann auch noch ein ofenwarmes Testmuster ist, das die netten Leute von Mirrorsoft bei ihrem Besuch in der Redaktion dagelassen haben, ist die Freude natürlich kaum noch zu bremsen!

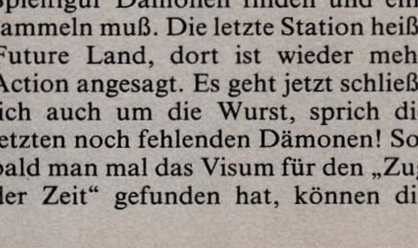






Schon beim Vorspann wird klar, daß dieses Game etwas anders ist als die anderen: Statt dem üblichen Loadingbildchen kriegt man tanzende Augen zu sehen, begleitet von einer mystisch-düsteren Musik. Theme Park Mystery ist ein Action-Adventure; in der Vorgeschichte geht es um die Schließung des Magic Canyon Parks, dessen Vorbesitzer verrückt geworden ist. Warum? Genau das wird der Spieler noch früh genug herausfinden!

Das Game ist in vier Sektionen unterteilt: In der ersten, Yesterday Land, ist eine kleine Unterhaltung mit „Zoltan", dem Seltsamen (einem antiquierten Wahrsageautomaten, wer den Film „Big" gesehen hat, weiß, wovon ich spreche), angesagt. Weiter stehen hier noch uralte Arcade-Maschinen herum, auf denen man zwar nicht unbedingt spielen muß, es aber dennoch tun sollte: Auf einem kann man nämlich einen Dämon einfangen und von den Biestern braucht man insgesamt acht Stück, um zu gewinnen. Das Problem ist nur, daß sich die Viecher untereinander überhaupt nicht vertragen! Ist dieser Level geschafft, geht's weiter ins Dragon Land, das zwar aussieht wie ein „Black Tiger"-Clone (aha, der gleiche Grafiker ...), sich aber etwas besser spielt. Dieser Abschnitt ist im Grunde ein einfaches Plattformspiel, das durch die verschiedenen zu lösenden Aufgaben (Gegenstände einsammeln und benutzen) zum anspruchsvollen Action-Adventure aufgemotzt wurde. Sobald man das Schlafmittel (Sleep potion) gefunden hat, kommt man – oh Überraschung – ins Dream Land. Hier wird's ziemlich abstrakt und strategisch, man blickt von oben auf ein Schachbrettmuster, auf dem die eigene Spielfigur Dämonen finden und einsammeln muß. Die letzte Station heißt Future Land, dort ist wieder mehr Action angesagt. Es geht jetzt schließlich auch um die Wurst, sprich die letzten noch fehlenden Dämonen! Sobald man mal das Visum für den „Zug der Zeit" gefunden hat, können die einzelnen Level auch nach Belieben besucht werden.



Die Grafik von Theme Park Mystery ist überdurchschnittlich gut, ruckelt kaum und ist exzellent animiert. Der Titelsoundtrack ist von beeindruckender Düsterkeit, im Spiel werden dann passende, gut gemachte Effekte geboten. Zum Steuern braucht man Joystick (Bewegen) *und* Maus (Auswählen), anders geht gar nichts. Genau das richtige Game für Leute, die ungewöhnliche neue Ideen lieben und beim Spielen Grips und Geschick gleichermaßen anstrengen wollen! (mm)

Theme Park Mystery

Grafik:	81%
Sound:	71%
Handhabung:	76%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Imageworks/Mirrorsoft
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Hoffentlich hat die Endversion nicht auch die Macke unseres Testmusters: Wer verloren hat, muß neu booten!

ITALIA 90

Als fünf Minuten vor Redaktionsschluß Virgins neues Fußballgame eintrudelte, machte sich Verwirrung breit: In der letzten Ausgabe hatten wir doch schon ein Spiel gleichen Namens? Aber das war doch von Codemasters?? Da soll sich noch einer auskennen!

Der Amiga Joker meint:
Italia 90: Virgins Kickergame hat die Qualifikation mit Bravour bestanden!

Man sieht also: Die WM sorgt nicht nur in Italien für verzwickte Situationen. Sei's drum, Virgins Kickerei ist jedenfalls weit besser gelungen als die Codemasters-Variante. Zur Einstimmung gibt es ein hübsches Intro mit fetziger Musik, dann wird die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad bestimmt. Jetzt kann noch die Lautstärke der Sounduntermalung festgelegt werden (!), außerdem muß man sich entscheiden, ob gegen den Computer oder einen Mitspieler gekickt werden soll. Daraufhin erscheint das Spielfeld, die Mannschaften laufen ein – Anpfiff!

Der „FC Joker" stürmt gewohnt kraftvoll in Richtung des gegnerischen Tors. Über dem Spieler, der gerade dem Ball am nächsten ist, schwebt ein Pfeil; ich versuche Blitbarski und Laugentaler zu einem Doppelpaß-Manöver zu bewegen. Ist aber ganz schön umständlich: Sofort nach der Ballabgabe muß der Feuerknopf gedrückt werden, um den anderen Spieler zu aktivieren! Aber man gewöhnt sich schließlich an fast alles, weit nerviger sind da schon die ruckartigen Bewegungen der Kicker, die einem die Ballkontrolle nicht gerade erleichtern. Hinzu kommt, daß das Sprungverhalten des Leders auch nicht unbedingt ein Glanzstück an Realitätsnähe ist...

Aber ansonsten: Hut ab! Sämtliche Grafiken sind sehr hübsch gezeichnet, bei Regelverstößen taucht ein kleines Fenster mit dem animierten Konterfei des Schiedsrichters auf, der seine Entscheidungen in digitalisierter Sprachausgabe zum besten gibt. Das Schönste jedoch sind die Torszenen: Durch den Trick, diese perspektivisch entweder aus der Sicht des Torwarts oder des jeweiligen Stürmers darzustellen, gewinnt das Geschehen ungeheuer an Dramatik. Auch kann so der Keeper nahezu optimal kontrolliert werden, vom simplen Aufheben eines herankullernden Balls bis zum eleganten Hechtsprung ist alles möglich.

Im Turnier-Modus muß man sich zunächst gegen vier verschiedene (Computer-)Gegner behaupten, dann geht's ins Achtelfinale und immer so weiter bis zum Endspiel. Die ersten Runden stellen den geübten Fußballer noch nicht vor nennenswerte Probleme, später wird's dann schon etwas kniffliger. Wer mal eine Runde verliert, kann aber dank der Continue-Option an gleicher Stelle wieder ins Turniergeschehen einsteigen.

Italia 90 ist gut gemachte Fußballunterhaltung, die besonders durch ihre Detailverliebtheit zu überzeugen weiß. Am Spielfeldrand sitzen Polizisten und Fotoreporter, und wenn mal ein böses Foul passiert, laufen tatsächlich Sanitäter mit einer Trage auf's Feld! Sieht man von einigen Ungereimtheiten (warum gibt's eigentlich keine Halbzeit?) und den Schwächen in Sachen Animation und Steuerung einmal ab, bleibt ein durchaus empfehlenswertes Soccergame. Freilich: An die Spannung und Dramatik von „Kick off" reicht Italia 90 nicht ganz heran, aber ansonsten braucht es den Vergleich mit keinem anderen Programm zu scheuen. (C. Borgmeier)





Der Wechsel der Perspektive macht die Torszenen spannend.

Italia 90

Grafik:	78%
Sound:	71%
Handhabung:	56%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	70%

Variabel
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Joysoft

Spezialität: Augen auf, vor dem Kauf: Unser Testmuster lief nur mit 1MB, wie es mit der Verkaufsversion aussieht, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.





„Castle Master ist ein Vektorgrafik-Leckerbissen im Gotik-Look!"
(Max Magenauer, Amiga Joker)

„Die Steuerung ist ausgefeilt, die Puzzles sind wunderbar logisch. Ich kann Castle Master jedem ans Herz legen."
(Michael Hengst, Power Play)

HIT

CASTLE MASTER – ein neues, sensationelles 3D-Action-Adventure in gewohnt spektakulärer SuperFreescape™ – Technik erwartet Sie!
INCENTIVE, das mit Auszeichnungen geradezu überhäufte Programmier-Team, das DRILLER, DARK SIDE und TOTAL ECLIPSE in vornehmster Weise erschaffte, hat wieder zugeschlagen! Und wie! CASTLE MASTER ist das Ergebnis jahrelanger Arbeit mit INCENTIVE's einzigartigem Super-3D-Entwicklungssystem. Das Game wird Sie förmlich in die Welt der Phantasie katapultieren!

Man muß schon seine Augen und Ohren offen halten, um bestimmte Lösungen zu den kniffligen Rätseln zu erhalten! Geheime Räume, sich windende Flure und Falltüren – all' dies wird in einer superben ECHTEN 3D-Grafik dargestellt. Somit kommt man in den Genuß eines außerordentlich atmosphärischen Adventures. Das ist CASTLE MASTER!

Betreten Sie die "Castle Eternity", wenn Sie den Mumm haben! Vielleicht bleiben Sie für immer dort?

ROLL OF HONOUR
Incentive's past awards include

Crash Readers' Awards
– Best Graphics
– Most Imaginative Game
– Best Overall Game

C & VG Golden Joystick Award

Commodore Computing International Oskar

Amstrad 100% Prix De L'Innovation

Computer Industry Award – 8 Bit Programmers of the Year

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Amstrad, C64, Spectrum, Amiga Bildschirm Fotos
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050 Dt, Übersetzung © BOMICO
Programmed by: Incentive Software © 1990 New Dimension International Ltd

incentive
The Award Winners

BOMICO

DOMARK

Der Amiga Joker meint: Ein Rollenspiel-Hammer aus Deutschland: Dragonflight ist ein prachtvolles Abenteuer!

Drei Jahre ihres jungen Lebens, sowie etliche Liter Schweiß und unzählige durchgearbeitete Nächte haben Erik Simon und Udo Fischer in ihr gigantisches Rollenspiel-Projekt investiert – jetzt ist es endlich fertig! Voller Erwartungen stopfen wir eines der ersten Amiga-Testmuster in die Floppy...



Nach erstaunlich kurzer Ladezeit erscheint auch schon das Hauptmenü am Bildschirm, nur wer jetzt auf T drückt, kommt in den Genuß einer animierten Titelsequenz. Man sollte sich das Intro aber keinesfalls entgehen lassen: Ein riesiger roter Drache breitet seine Schwingen aus und läßt einen Feuerstrahl los, der direkt auf den Spieler zufliegt. Dann geht's zurück ins Hauptmenü, wo man sich entscheiden darf, ob ein bereits begonnenes Abenteuer fortgesetzt, oder der Neueinstieg in die Fantasy-Welt gewagt werden soll.

Ehe das Abenteuer beginnt, macht man noch Bekanntschaft mit einem ehrwürdigen Magier, der in einem Scrolltext die Vorgeschichte zum besten gibt: Vor vielen, vielen Jahren bevölkerten herzensgute Drachen das Land, die aber nach einem erbitterten Streit zwischen weißen und schwarzen Magiern spurlos verschwunden sind. Damit nicht genug, auch die Zauberer sind nicht mehr auffindbar. Da braucht man nicht lange zu überlegen, welche Aufgabe nun dem Spieler zuteil wird. Einerseits sollen die verschollenen Feuerspeier ausfindig gemacht werden, andererseits gilt es, die hohe Kunst der abgängigen Magier zu erlernen.

Neben diesem Hauptziel harren noch viele kleinere Aufgaben der Erledigung. So muß zum Beispiel ein Einhorn befreit werden, oder man ist einem König behilflich, einen lästigen Quälgeist loszuwerden. Derart großmütige Taten werden vom Computer dann auch mit wundervoll animierten Szenen reich belohnt. Das befreite Einhorn mit graziösen Bewegungen über den Screen galoppieren zu sehen, ist schon ein erhebender Anblick! Wer sich gar nicht daran sattsehen kann, darf die Sequenz unter dem Menüpunkt „Erlebnisse" vor jedem Spielbeginn nochmals beliebig oft betrachten.

Ausgangspunkt des Abenteuers ist eine Stadt namens Pegana, die, genau wie die elf anderen Städte in Dragonflight, aus der Draufsicht zu bewundern ist. Betritt man jedoch einen der Dungeons, wird auf eine 3D-Perspektive umgeschaltet, die der von „Dungeon Master" nicht unähnlich ist. Überhaupt ist diese Rollenspiel-Welt geradezu riesig, bis man alle Sehenswürdigkeiten erforscht hat, ziehen Wochen oder gar Monate ins Land. Und die 15 verschiedenen (und optisch toll gelungenen!) Monster machen das Heldenleben auch nicht gerade leichter – häufiges Abspeichern des Spielstands ist besonders am Anfang lebenswichtig. Die Kampfsequenzen, in denen man seine vierköpfige Party und den jeweiligen Gegner aus der Seitenansicht sieht, erfordern nämlich schon ein bißchen Eingewöhnungszeit. Hier kommt dann auch so etwas wie Action ins Spiel: Mit der Maus steuert man jeden einzelnen Charakter vor und zurück, läßt ihn mit seiner Waffe auf den Feind eindreschen, oder verschießt Zaubersprüche. Das kann auf Dauer ganz schön zeit- und nervenaufreibend sein, umso unverständlicher, daß die Programmierer nicht an eine Option gedacht haben, mit der man den Fight umgehen und nur das Ergebnis mit aufgerechneten Werten auf einer Tabelle bewundern kann. Obwohl die Kämpfe grafisch wirklich aufwendig gestaltet sind (z.B. trägt jeder Charakter seine jeweilige Waffe deutlich sichtbar in der Hand!) ist die Unausweichlichkeit solcher Begegnungen der einzige Schwachpunkt des Games.

Ansonsten gibt es an Dragonflight eigentlich nichts auszusetzen: Sämtliche Grafiken sind detailfreudig gezeichnet und überaus farbenprächtig. Auch der stimmungsvolle Sound von Jochen Hippel versteht zu gefallen. Thalions neues Meisterstück ist nicht nur eines der realistischsten Rollenspiele, die es derzeit für den Amiga gibt, sondern auch das technisch perfekteste. Spielstände müssen nicht (können aber) auf einer zusätzlichen Disk untergebracht werden, sondern finden problemlos auf einer der beiden Programmdisketten Platz. Und das Allerschönste: Das Programm ist komplett in deutsch! Das gilt auch für die 120seitige Anleitung, die Meistergrafiker Celàl mit 60 Illustrationen zu einem kleinen Kunstwerk aufgepeppt hat.

Wer also auf komplexe Rollenspiele steht, aber auf Spitzengrafiken und markante Sounds nicht verzichten möchte, liegt bei Dragonflight genau richtig. Das Spiel bietet auch vom Ablauf her alles, was das Abenteurerherz begehrt; seien es nun knifflige Rätsel, heiße Kämpfe, informative Unterhaltungen mit diversen Einwohnern oder Einkaufsbummel (mit Preisvergleich) in den Geschäften. Weder vom Umfang (in den 13 Dungeons warten über 100 Level darauf, erforscht zu werden!), noch von der Spieltiefe her braucht sich die Lindwurm-Saga hinter renommierten Namen wie „Ultima", „Bard's Tale" oder „Dungeon Master" zu verstecken. Kein Zweifel: Dragonflight wird mich noch viele Nächte kosten...! (C. Borgmeier)

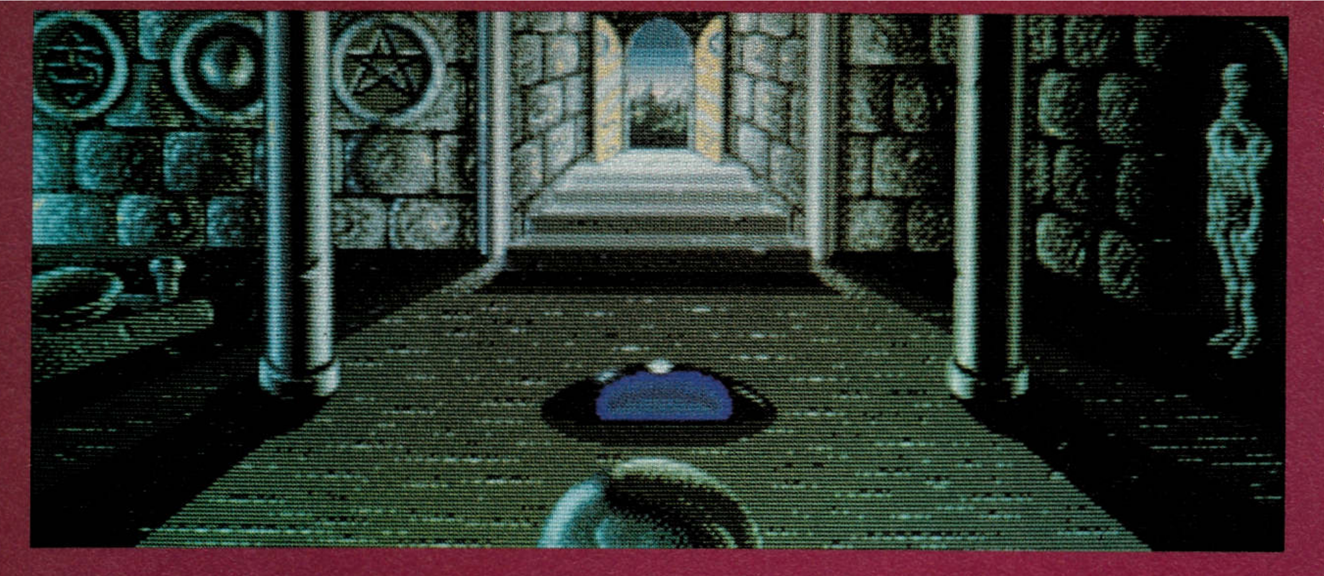
Dragonflight

Grafik:	84%
Sound:	77%
Handhabung:	81%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 100,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Zwei Disks, ein Zweitlaufwerk wird unterstützt. Leider kann das Game wegen des Kopierschutzes nicht auf Harddisk installiert werden.





Besonders grafisch zeigt Dragonflight so manchem Rollenspiel-Kollegen, was Sache ist!



Aha, die Herren Monster sind wieder unterwegs . . .

In den Städten gibt's allerhand zu tun.

Auch die Dungeons sind sehr stimmungsvoll gestaltet.

Cinemaware weiß, was Süchtige brauchen: Bevor die Fans der mutierten Killerameisen noch richtig mit Entzugserscheinungen zu kämpfen haben, liegt auch schon die Fortsetzung des wüsten Kleinstadtmelodrams auf dem Tisch!

Antheads - It came from the Desert II

Der Amiga Joker meint:
Der Krieg der Ameisenköpfe ist ein Muß für jeden „Desert"-Fan!

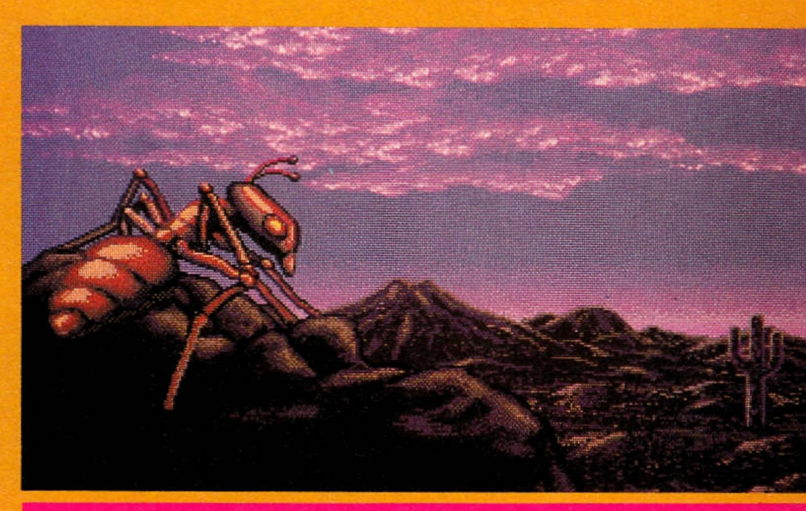
Das mit der Fortsetzung ist übrigens wörtlich gemeint: Für die Installation von Antheads wird der erste Teil unbedingt benötigt, sonst geht gar nix! Und was ist das nicht für eine nervige Prozedur: Zwanzig handgezählte Minuten gehen ins Land, bis der vertraute Vorspann endlich auf dem Screen erscheint. Zumindest kommt man auf diese Weise direkt mal dazu, die Anleitung schon vor dem Spiel zu lesen....

Sie ist in deutsch und sehr, sehr kurz. Immerhin ist daraus zu erfahren, daß man diesmal in die Rolle von Brick Nash schlüpft, einem „rauhen, zynischen Exkampfpiloten", der sich jetzt als Lkw-Fahrer durchschlägt. Dieser erfährt eines Tages, daß in der Nähe von Lizard Breath ein Atombombenversuch unternommen werden soll, der zwangsläufig zur Vernichtung des kleinen Ortes führen würde. Wie rauhe, zynische Exkampfpiloten nun mal so sind, fackelt er nicht lange und entführt den Laster mit den A-Bombenauslösern - wohin? Nach Lizard Breath natürlich! Auf dem Weg dorthin wird er von ein paar Killerameisen überfallen, die noch von Teil I übriggeblieben sind. Die Viecher klauen ihm doch glatt seine brandgefährliche Ladung und demolieren dabei seinen schönen Truck. So zieht unser Held zu Fuß in das ahnungslos schlummernde Städtchen ein.

Ab hier übernimmt der Spieler das Kommando; anfangs etwas enttäuscht, denn überall begegnen einem vertraute Gesichter, so daß man sich langsam fragt, was da eigentlich 20 Minuten lang installiert worden ist. Aber bald weicht die Enttäuschung überschäumender Begeisterung: Die diversen Dorfschönheiten haben nämlich längst gemerkt, was einem selbst bisher gar nicht so richtig aufgefallen ist - daß man eben kein langweiliger Geologe mehr ist, sondern ein rauher, zynischer Exkampfpilot. So ein harter Bursche kommt da einfach viel besser an, um Klassen besser.... Und hart muß man hier schon sein, denn obwohl der Spielablauf naturgemäß sehr ähnlich ist (Übersichtskarte abchecken, telefonieren, durch die Gegend fahren, etc.), ist die Aufgabe diesmal deutlich schwieriger zu lösen als in Teil I.

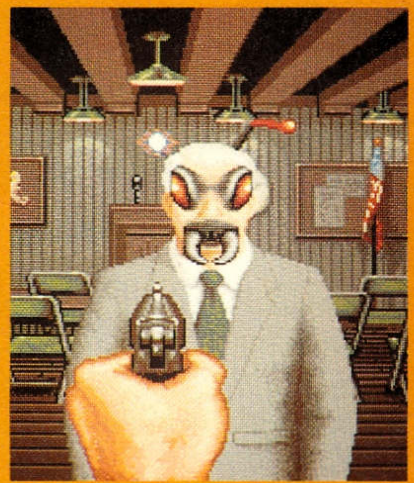
Auch bei der Grafik ist erheblich mehr passiert, als man zunächst glaubt: Ein paar neue Bewohner sind dazugekommen und einige Örtlichkeiten haben ihr Aussehen (und ihr Wesen) drastisch verändert. Speziell das Krankenhaus hat sich von einem Ort der Genesung in einen Ort des Schreckens verwandelt - absaven kann man da nur sagen, immer rechtzeitig absaven! Soundmäßig ist dagegen alles beim (guten) alten geblieben. Dasselbe gilt für die (weniger gute) Handhabung: Beim Wechsel der Location ist nach wie vor jedesmal eine Kunstpause zum Nachladen fällig. Und die letzte Gemeinsamkeit: Teil II ist genauso ein Meisterwerk wie Teil I! (od)

Spezialität: 1 MB erforderlich, Kopierschutz, Zweitlaufwerk wird unterstützt.



Wie wird erst die Grafik von Teil III aussehen?!





Antheads: Der Titel hat schon seinen tieferen Sinn!



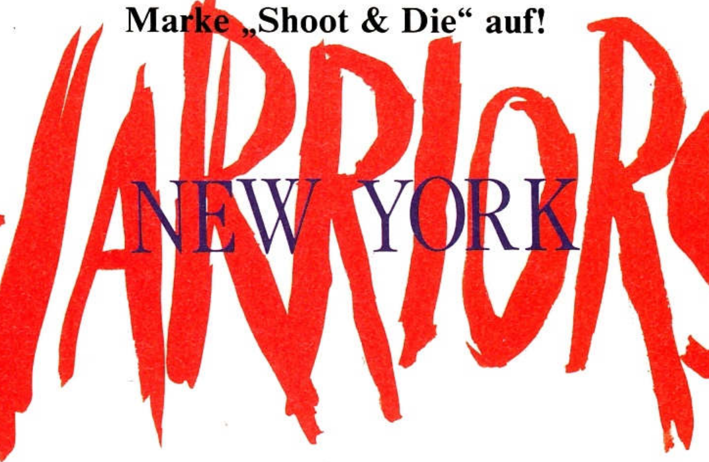
Antheads

Grafik:	90%
Sound:	90%
Handhabung:	71%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	94%
Red. Urteil:	92%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Cinemaware
Bezug: Gamesworld

Der Amiga Joker meint:
Wer auf Metzel-Spiele steht, kann sich mit New York Warriors den Weg in die Spielhalle sparen!

Die Zwangspause für Reserve-Rambos ist beendet: Nachdem sich Brutalo-Spiele in letzter Zeit etwas rar gemacht haben, wartet jetzt Arcadia mit einem ganz dicken Brummer der Marke „Shoot & Die“ auf!



In New York haben Straßenkriminalität und Bandenkriege beängstigende Ausmaße erreicht, in den verschiedenen Stadtteilen wimmelt es nur so von gemeingefährlichen Gangstern. Folglich muß ein unerschrockener und bis an die Zähne bewaffneter Held her, um die sonst dem Untergang geweihte Stadt zu retten. Soweit die nicht gerade originelle Ausgangssituation dieses Games, das vom Stil her stark an diverse andere Metzeleien erinnert, die allesamt auf dem Index gelandet sind. Ein Schicksal, das auch dem vorliegenden Programm kaum erspart bleiben dürfte...

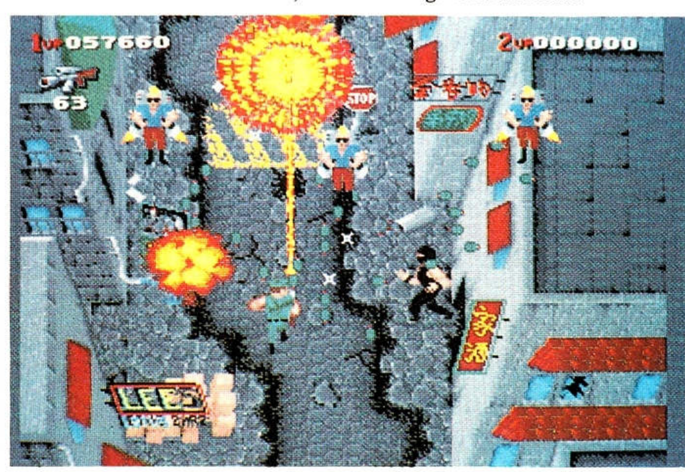
Hier steuert man seine menschliche Kampfmaschine durch die verschiedenen Bezirke New Yorks, die jeweils von einer anderen Gang regiert werden. In Chinatown erwarten einen beispielsweise Ninjas, die mit den üblichen Wurfsternen und einigen anderen netten Utensilien nach dem Helden schmeißen. Sobald man einen Stadtteil ausgeräuchert hat, erscheint ein Zwischenscreen, der den nächsten Abschnitt samt dazugehöriger Bande und deren Eigenschaften (Kampf-/Lauftechnik, Waffen etc.) vorstellt; dort erfährt man auch die nächste Aufgabe (Generator zerstören usw.). Selbstverständlich gibt es alle möglichen Extrawaffen, wie MG's, Flammenwerfer, Granaten- und Raketenwerfer; bei den größeren Kalibern sollte man allerdings mit der Munition haushalten.

Bis hierher hört sich zwar alles nach einem 08/15-Ballergame an, doch N.Y. Warriors hat darüberhinaus ein paar völlig neue Features zu bieten: So wird der Bildschirm nicht nur vertikal gescrollt, man kann auch weite Strecken in horizontaler Richtung oder sogar den ganzen Weg zurück laufen – die Spielfläche bekommt dadurch riesige Ausmaße! Ja, das Helden-Sprite kann sich sogar durch die engsten Gassen quetschen oder auf Häuser kraxeln, um von dort aus seinem blutrünstigen Geschäft nachzugehen.

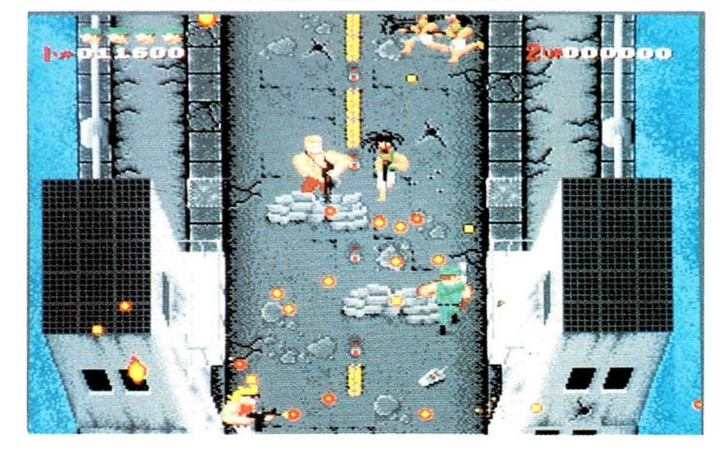
Technisch kann das Game vollauf überzeugen: Die Grafik ist herrlich bunt und toll gezeichnet, die Animationen und das Scrolling wissen ebenfalls zu gefallen. Und: Selten zuvor tauchten auf dem Screen gleichzeitig so viele Explosionen, Gegner, Hindernisse, Extrawaffen, Gags und Fallen auf! Durch die spezielle Perspektive (leicht schräg von oben) wird zudem ein sehr plastischer Eindruck vermittelt. Das Programm hält auch soundmäßig, was es grafisch verspricht; neben den knackigen Effekten gibt es mehrere, hervorragende Musikstücke. Abgerundet wird das Ganze durch einen gelungenen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man sich gleichzeitig durch den Großstadtdschungel ballern darf.

Zusammengefaßt: N.Y. Warriors ist technisch und spielerisch einer der bisher besten Vertreter seines Genres – wenn die „Spielidee“ natürlich auch mehr als fragwürdig ist. Wer sich für diese Sorte von Spielen erwärmen kann, sollte jedenfalls schonmal seinen Kampfanzug aus dem Keller holen... (Manuel Semino)

Blut und Gewalt, wohin das Auge auch blickt...



Die Gegner kann man kaum zählen!



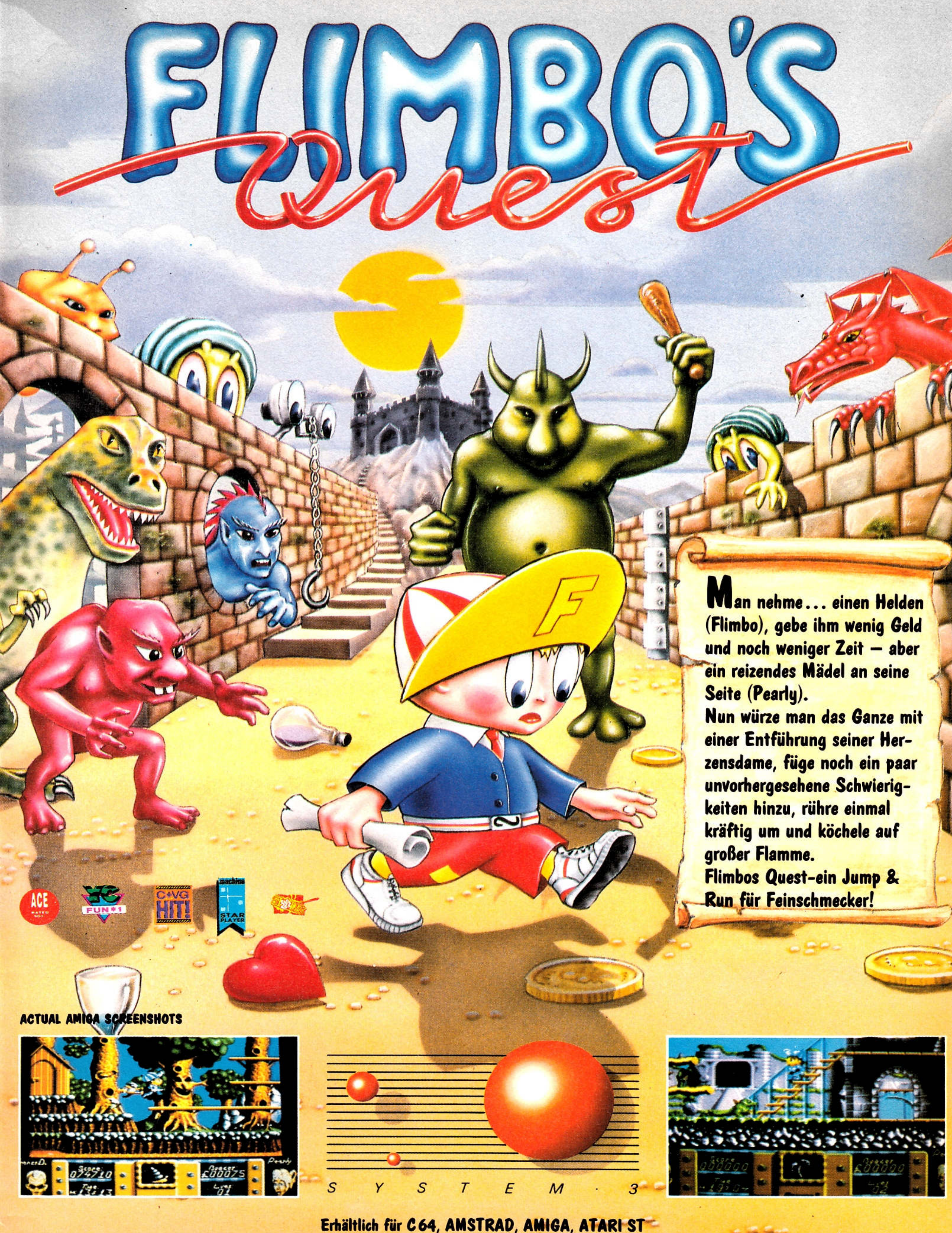


New York Warriors

Grafik:	81%
Sound:	78%
Handhabung:	79%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	79%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Arcadia
Bezug: Funtastic

Spezialität: Mindestens 1 MB Speicher, Pause-Funktion, Highscoreliste, vier Schwierigkeitsgrade, Continue-Option.


FLIMBO'S
Quest
Man nehme... einen Helden (Flimbo), gebe ihm wenig Geld und noch weniger Zeit – aber ein reizendes Mädel an seine Seite (Pearly).
Nun würze man das Ganze mit einer Entführung seiner Herzensdame, füge noch ein paar unvorhergesehene Schwierigkeiten hinzu, rühre einmal kräftig um und köchele auf großer Flamme.
Flimbos Quest-ein Jump & Run für Feinschmecker!
ACE
FUN #1
C+VG HIT!
STAR PLAYER
ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS
SYSTEM 3
Erhältlich für C64, AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST
System 3 Software Ltd., Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middx HA5 2AG Tel: 081-866 5692 Fax: 081-866 8584

إإأأآآب تبتب ثبثب ج خجخ ذذرز

Khalaan

Strategiespiele mit orientalischem Hintergrund werden langsam Mode: Nach „Day of the Pharaoh" präsentiert Rainbow Arts jetzt ein weiteres Game, dessen Handlung im Reich von 1001 Nacht angesiedelt ist.

Im Lande Khalaan streiten sich vier Kalifen um die Vorherrschaft. Ihre Blutsfehden und militärischen Auseinandersetzungen machen der Bevölkerung das Leben zur Qual. Dazu kündigt ein weiser Prophet das Eintreffen eines kriegerischen Eindringlings an, der das geschundene Volk noch mehr unterjochen will. Schlechte Papiere für die Einheimischen...

Als einer der Kalifen muß der Spieler zunächst den Eindringling in die Flucht schlagen; anschließend kann er darangehen, durch gezielten Aufbau militärischer und wirtschaftlicher Stärke zum mächtigsten Fürsten im Land zu avancieren. Im wesentlichen bedient man sich dazu seiner Armeen; es gilt, Paläste und Festungen zu erobern und möglichst viel Land in seinen Besitz zu bringen. Außer Landschlachten gibt es des öfteren auch kleine Ausflüge mit dem Schiff, um die Soldaten an ihren Einsatzort zu bringen. Wer es zu einem schlagkräftigen Heer gebracht hat, sollte jeden Monat eine Menge Taler auf die Seite legen: Die Armee verschlingt nämlich unheimlich viel Geld! Und wenn die Soldaten nicht regelmäßig Sold, Wasser und Lebensmittel bekommen, gibt es sehr schnell Meutereien. Damit immer genügend Geld in der Kasse klingelt, muß man von seinen Untertanen Steuern kassieren. Mit der Kohle lassen sich dann auch gemeine Dinge anstellen: Beispielsweise kann man einen Spion anheuern, der Attentate verübt, die Stärke des Feindes auskundschaftet oder Vorräte des Gegners stibitzt. Gold und Geld sind auch sehr nützlich, um gegnerische Truppen abzuwerben, einen Waffenstillstand zu erwirken und um Handel zu treiben. Aber Geld ist schließlich nicht alles – wer gar Aladdins Wunderlampe in seinen Besitz gebracht hat, hat jeden Monat einen Wunsch frei! Wünschen darf man sich etwa Unbesiegbarkeit, Reichtum oder die Gabe der Weitsicht. Leider währt die Freude meist nicht lange, denn andere Kalifen haben schließlich auch Spione...

Khalaan überzeugt durch eine interessante Handlung (die zusätzlich durch Actionsequenzen aufgelockert wird), ansprechende Präsentation, leichte Handhabung (einfache Maussteuerung) und einen vielfach variierbaren Schwierigkeitsgrad. Die Grafik ist überwiegend digitalisiert und teilweise hübsch anzusehen; wenn man mal von dem ruckeligen Scrolling der Landkarte absieht, könnte man sie sogar als gelungen bezeichnen. Auf den rauschenden Digi-Sound kann man hingegen getrost verzichten. Ansonsten handelt es sich bei Khalaan um ein ganz brauchbares Strategiespiel, das sich zwar nicht mit den Klassikern wie „Lords of the Rising Sun" vergleichen läßt, aber durchaus einen gewissen Unterhaltungswert hat. Fans, die Gefallen an „Day of the Pharaoh" fanden, werden sich sicher auch für den Nachfolger erwärmen können. (C. Borgmeier)

Khalaan

Grafik:	71%
Sound:	34%
Handhabung:	67%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	69%

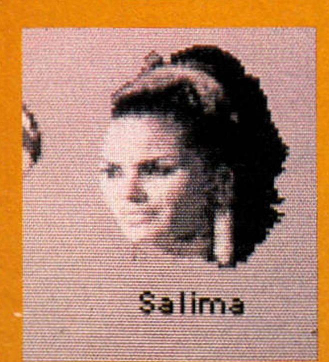
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Chip/Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt.

Die Digi-Grafik ist teilweise recht hübsch



Die richtige Strategie ist bei Khalaan einfach alles!





Leserbriefe



Willkommen bei der Mailbox, unserem Umschlagplatz für Meinungen, Fragen, Gerüchte, Nörgeleien und Lob! Hier kommt praktisch jeder zu Wort, der etwas zu sagen hat – manchmal sogar wir selber. Wie immer, haben wir aus der Flut von Zuschriften, die Ihr uns netterweise jeden Monat zukommen laßt, die interessantesten Beiträge in mühevoller Kleinarbeit herausgepickt. Lest am besten alles zweimal, es muß ja bis zum August reichen . . .

Fantavision

Wer sich für die neuesten Amiga-Spiele interessiert, muß einfach Eure Zeitschrift kaufen. Eure Tests sind immer sehr aktuell, aber auch andere Teile dieser Zeitschrift veranlassen mich immer wieder, den AJ zu kaufen. Da ich mich selber hauptsächlich mit Grafik auf dem Amiga befasse, entdeckte ich vor einiger Zeit mit großer Freude die Joker Galerie. In der Ausgabe 4/90 fiel mir sofort das Bild von Oliver Davidovic mit dem Dinosaurier auf. Ich dachte mir, daß ich diese Grafik doch schon mal irgendwo gesehen habe – und tatsächlich ging mir dann auch ein Licht auf: Liebe Redaktion, ich weiß nicht, ob diese Seite zum Aprilscherz gehören sollte, aber diese Grafiken stammen vom Fantavision Animator. Damit der Untertitel der Joker Galerie „Kunst von Lesern" auch in Zukunft keine leere Floskel ist, bitte ich Euch, die Auswahl der Bilder sorgfältiger vorzunehmen . . .
schreibt uns Wolfgang Geis aus Bad Soden

Tja, ähh, peinliche Sache das! Aber bevor wir uns näher dazu äußern, erst mal noch ein anderer Brief zu diesem Thema . . .

Künstler!

Ich las neulich den AJ 4/90. Dort sah ich auf der Seite 28 (Galerie) Eure Kommentare über die Künstler. Allerdings muß ich Euch sagen, daß Oliver Davidovic Euer Lob nicht verdient hat, denn die Demos sind auf dem Programm Fantavision unter der Rubrik Movies enthalten. Das „SA" rechts unten in der Ecke ist das Kürzel von dem Grafiker J.D. Sachs, der diese Demos programmierte.
Eure Mini-April-Ausgabe fand ich zum Schieflachen, besonders der Tip zu Space Ace war supergeil. Ach übrigens, hat Carsten Borgmeier mal bei der Computer/Video-Zeitschrift Smash mitgearbeitet?
will David Göbel aus Münster wissen.

Was die Demos betrifft – habt noch einen Brief Geduld, Oliver möchte nämlich auch was dazu sagen! Daß Du Dich schiefgelacht hast, freut uns natürlich sehr, weshalb wir auch gerne bereit sind, Dir die Adresse eines guten Therapeuten zu verraten, der Dich wieder gerade bekommt – Anruf genügt. Ja, und Carsten war tatsächlich früher Chefredakteur bei „Smash".

Unschuldig!

Vor etwa zwei Monaten schickte ich Euch eine Disk mit ein paar Animationen und einem Leserbrief. Da ich keine Antwort erhielt, dachte ich „Fuck It" und ließ die Sache ruhen . . . bis . . . ja bis ich eines schönen Tages den AJ 4/90 in meine Patschehändchen krieg' (nebenbei bemerkt: geiles Titelbild!). In meiner gewohnten Methode blättere ich mich also durch bis auf Seite 28 – und was seh' ich? Die Demos, die ich Euch geschickt hatte!
Mann, hab' ich mich gefreut . . . bis . . . ja bis ich wiederum den Text darunter las. Bei dem „Wer meint, die Demos von O.D. wären hübsch gezeichnet, der sollte erst mal die Animationen sehen" hab ich kurz nachdenken müssen. Wie haben die das gemeint???? Aber als ich dann das Bild der Birds Demos sah, und den Text darunter, war alles klar (au wei): Die denken, daß ich die Demos produziert habe!!!! Oha, here comes trouble!!
Jungs, ich glaube, ich habe in meinem mitgelieferten Leserbrief deutlich genug ausgedrückt, daß diese Demos nicht von mir sind, sondern von Fantavision. Jetzt kommen sicher hunderte von Briefbomben auf Euch zu! Die erste davon ist schon mal von mir. Hier mein Statement:
Ich schmücke mich nie mit fremden Lorbeeren, und das war auch bestimmt nicht irgendein mieser Trick, um in die Joker Galerie zu kommen. Ich bin nämlich ein absolut ehrlicher Amiga-User.
Ich werde in Zukunft noch mehr aufpassen, was ich in Leserbriefen schreibe.
Ich werde nie wieder Programme auf einer Disk verschicken, ohne ausdrücklich darauf zu vermerken, von wem sie stammen.
Und jetzt hole ich meinen Gepard G2 aus der Garage und düse mal kurz in Richtung München – oder besser gesagt nach Haar . . .
rechtfertigt sich Oliver Davidovic aus Wendlingen

So, liebe Leute, nun bleibt's uns nicht erspart, uns für diesen groben Fehler zu entschuldigen. Aber ehrlich: Wißt Ihr, wer schuld an dem ganzen Mist ist? Der JOKER! Der hat sich nämlich gerade im April wirklich überall eingemischt und alles durcheinandergebracht – der miese Kerl!
(So eine Frechheit – alles schieben sie mir in die Schuhe! Das war BRORK! Euer lieber Joker)
(Lügner! JOKER war's! Euer ganz lieber Brork).
Na, wie auch immer, wir entschuldigen uns in aller Form bei Oliver und natürlich auch bei den anderen. Bestraft sind wir schon genug: Wir haben sage und schreibe hunderte von Protestbriefen erhalten. Die verantwortliche Aushilfskraft wurde wegen Mangels an Kenntnissen auch sofort von uns allen verprügelt und ausgewiesen. Natürlich hätten wir die Sache bei der Korrektur nicht übersehen dürfen – Michael hat sofort einen Termin beim Optiker für die gesamte Redaktion anberaumt, damit so etwas ja nicht noch einmal passiert!

Der Super-Cheat

Ich habe noch einen Verbesserungsvorschlag für Euren

tollen Cheat zu Sim City aus dem April-Joker. Dazu muß allerdings die Einwohnerzahl exakt auf 636.673 gebracht werden. Wenn man jetzt nämlich alles bis auf die Kirchen und 27 (!) Häuser vernichtet hat, verwandeln sich die Kirchen in Gefängnisse und die 27 Häuser werden zu den letzten 27 Leveln von Pong II!! Man kann jetzt nämlich die Level 12358 – 12385 spielen. In der Hoffnung auf die mir zustehenden 20 Märker verbleibe ich ... noch nicht.
Okay im Ernst, ich habe unendlich viele Fragen:
Was macht Ihr denn mit den vielen Spielen? Habt Ihr eine Lagerhalle als Anbau oder eine betriebseigene Verschrottungsanlage, oder was?? Und wollt Ihr nicht einmal Spiele verlosen oder verschenken (lechz), wenn Ihr sie nicht mehr braucht? Wieviele Spiele trudeln bei Euch täglich ein? Bessert Euch weiter so, mehr kritische Tests und mehr von der PD Box,
wünscht sich Sven Elbert aus Wallenhorst

Erstmal heißen Dank für diesen Super-Cheat, die 20 Ziegelsteine sind schon auf dem Weg zu Dir! Betriebseigene Verschrottungsanlage haben wir leider keine, ebensowenig wie eine Lagerhalle. Brauchen wir auch alles nicht, weil wir unsere Spiele nämlich ohnehin verlosen – was hast Du denn gedacht, woher die Games kommen, die es jeden Monat z.B. im Up & Down oder auf der Girl-Seite zu gewinnen gibt? Ansonsten behalten wir natürlich je ein Exemplar, um Eure Tips und Cheats überprüfen zu können. Tja, und wieviele Spiele täglich hier eintrudeln? Schätzungsweise ziemlich genau so viele, wie Du dann auch im Heft wiederfindest...

Kritik der BPS

Zuerst einmal das übliche Lob. Ihr seid echt super! Besonders, weil Ihr über den besten Computer der Welt schreibt: den Amiga! Doch jetzt will ich etwas Dampf über die BPS ablassen. Es ist doch eine Riesenungerechtigkeit, daß Spiele wie Schlabarian oder Operation Fuchs indiziert sind. Bei Filmen sind sie doch auch nicht so streng. Und außerdem, wer wird denn die nächstbeste Axt nehmen, auf die Straße gehen und Menschen köpfen, nur weil er Schlabarian gespielt hat?! Ich finde, die BPS sollte da mal etwas drüber nachdenken.
Und jetzt noch ein paar Verbesserungsvorschläge:
1. Manche Spiele werden von Euch überbewertet, z.B. The Jetsons (Dauerspaß 84%??).
2. Beim Aprilscherz hättet Ihr gleich drüberschreiben können: Dies ist ein Aprilscherz. Das nächste Mal braucht's ja nicht gar so deutlich sein. 3. Der Preis von 6,50 DM ist für 94 Seiten etwas zu hoch. Wie wär's mit 5 Mark?!
4. Ihr könntet doch mal die schwarze Liste aller indizierten Spiele bringen.
5. Die Leserbriefe könnt Ihr ruhig auf 5 oder mehr Seiten erhöhen, 3 Seiten sind viel zu wenig.
Aber nun muß ich noch unbedingt etwas über den Poster loswerden. Der war ja affengeil!! Besonders „The Punisher". Bringt mehr, viel mehr davon! Das Cover ist auch nicht schlecht.
Zuletzt noch zwei Fragen: Wieviele Amigas stehen bei Euch in der Redaktion und welche Joysticks benutzt Ihr? Das war's auch schon...
von einem anonymen Leser.

Zum Thema BPS gäbe es so einiges zu sagen, wir wollen uns das aber lieber verkneifen (der JOKER am Index – das würde der gute Michael nie überleben!). Daß die Indizierung von Filmen laxer gehandhabt würde als die von Games, stimmt jedenfalls nicht, nur Filme kann man schneiden, und Spiele nicht. Wer die Originalversionen solcher Movies kennt, weiß ein (trauriges?) Lied davon zu singen.
Zu Deinen Fragen: Die „Jetsons" bieten gerade für Adventure-Neulinge sehr viel Spaß, und der Aprilscherz – hätten wir den vielleicht verstecken sollen? Wenn Du wüßtest, was die technische Herstellung von Farbseiten wie den unseren kostet, würdest Du anders darüber denken! Das mit der „schwarzen Liste" ist leider verboten (Du kannst sie aber direkt bei der BPS anfordern), und was die Mailbox betrifft: Vier Seiten sind doch die goldene Mitte, oder? Joysticks verwenden wir ganz unterschiedliche, je nach Game und Neigung des jeweiligen Redakteurs. Und zu guter Letzt: Von den freien Autoren ganz abgesehen, verrichten insgesamt sechs „Freundinnen" bei uns ihren Dienst.

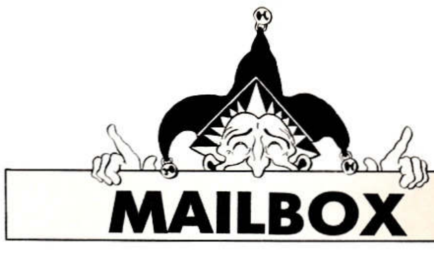
Hi Men!

Ich muß Euch loben! Eure Zeitschrift ist sehr gut gelungen, und der Doppelposter ist eine Eurer besten Ideen. Der Comic ist zwar nicht sehr übersichtlich, aber ansonsten finde ich ihn nicht so schlecht. Die brandneuen Tests sind mit ihrer Bewertung voll ausgenutzt, und daß die Kleinanzeigen umsonst sind, kann man ja auch nicht gerade bemängeln.
Ein bißchen muß ich aber auch nörgeln, ich finde nämlich die Bewertung der Grafik manchmal nicht gerecht. Wenn ich die Bilder untereinander vergleiche, finde ich manche Grafikwerte falsch. Im übrigen ist nichts Negatives zu sagen, Eure Zeitschrift ist gut und wird besser, deshalb hoffe ich, daß sie noch lange besteht, und ich noch viel Spaß daran habe.
meldet sich Frederik Ziemer aus Hamburg zu Wort.

Danke, danke, wir fühlen uns sehr geehrt. Daß Dir manche Grafiknote nicht ganz gerechtfertigt vorkommt, liegt daran, daß die Grafik ja nicht nur aus den Bildern besteht. Zumindest bewerten wir nicht nur die stillstehenden Fotos, sondern auch z.B. Scrolling, Animation, Geschwindigkeit, etc.; alles Dinge, die man auf einem Foto nicht wahrnehmen kann. Außerdem suchen wir zur Illustration natürlich eher die hübschen Bilder aus – würden wir die Bewertung alleine daran festmachen, wäre die Enttäuschung oft groß, sobald Du dann tatsächlich das „echte" Game in Händen hältst!

Joho, AJ!

Hier hock' ich nun mit dem neuen AJ in der Hand und blättere drin rum. Ich sehe die Wettbewerbe, die bunten Tests, den geistreichen (?) Poster und das Know How. Jetzt kommt die Frage – was isses? Ein positiver Lobbrief, ein negativer Motzbrief, ein negativer Lobbrief, oder...? Es ist ein positiver Lobbrief!!! Joho, Ihr habt absolut richtig gehört, bzw. gelesen. Ihr habt doch eine richtig schöne Zeitschrift zum Leben erweckt, und das Schönste: Sie ist für das wunderbarste Wesen dieser Welt, namens Amiga! Die Tests sprechen (fast) alle an und sind mit viel Witz, aber auch guten Infos gespickt. Die Wettbewerbe sind gut – auf jeden Fall besser als Werbung (Gröhl!). Das Cover? Jaaaa – geht so, aber bringt doch mehr Witz rein. Euer Bewertungssystem ist super und „Der AJ meint" und die Spezialität find ich auch gut. Vom April-Joker ganz zu schweigen... Stop! Ich schäume ja über vor Lob und habe doch noch eine Frage (oder zwei oder drei):
1. Nach welchem Schema schreibt Ihr die Tests?
2. Ihr sagt immer, Redakteure wären sooooo arm – wie lebt sich's denn so in diesem Job?
3. Das Rollenspiel im Heft (2/90) war SUPER! Habt Ihr vor, in Bälde noch eins zu machen?
So, das ist meine Meinung zum AJ, wenn sie Euch gefällt, könnt Ihr sie Euch ja an die Wand hängen...
gestattet uns großzügig Torsten „Def" Dittrich aus Frankenthal.



Wegen uns hättest Du ruhig noch ein bißchen weiterschäumen dürfen.... Aber gut, schreiten wir zur Befriedigung Deiner Wißbegierde:
1. Was zum Teufel meinst Du mit „Schema"? Wir kennen nur das berüchtigte „Schema F" und das gefällt uns eigentlich gar nicht!
2. Wie soll es sich schon leben mit einer Hundehütte als Erstwohnsitz, Wasser & Brot als Hauptnahrung, einem verräucherten Loch als Arbeitsplatz und einem tollwütigen Ungeheuer als Chef?
3. Wie schon gesagt: Spätestens sobald uns die Ideen zu neuen Verrücktheiten ausgehen, gibt's wieder so ein Rollenspiel.
Das mit dem an die Wand hängen haben wir probiert, dabei ist eine der besagten Hundehütten eingestürzt. Nur weil Du so nette Briefe schreibst, ist jetzt die halbe Redaktion ohne feste Bleibe...!

Herzlichen Glühstrumpf,

oder so ähnlich. Wirklich, als ich Euer Chrismas-Magazin in die Grabbel bekam, hab ich vor Freude richtig zusammengezuckt. Da war doch tatsächlich so eins der langersehnten Mags, das nicht so steif berichtet. Seit diesem Augenblick kann ich den letzten Freitag des Monats gar nicht mehr erwarten. Beim AJ 4/90 hatte ich zunächst einmal einen Schock zu überwinden – hat meine mittlerweile heißgeliebte Zeitschrift doch jetzt schon 94 Seiten. Leider merkte ich 10 Minuten später, daß doch einige Werbeseiten und 4 Seiten April-Joker vom Seitenkonto abzuziehen sind. Schade, sehr schade!
Trotzdem bekommt Ihr ein dickes Lob. Hier ist es: Eure Tests sind super, das Know How bockstark und der Rest einfach affenscharf! Aber jetzt kommt die Kritik: Im Know How sind manchmal bis zu drei Tips für ein und dasselbe Spiel. Und stellt Euch vor, gerade dafür hat meine Kohle nicht gereicht. So geht's nicht! Und noch etwas: Da freut man sich den ganzen Monat auf den Oldie, und was passiert? Es gibt Leute, die sind dagegen!?! Wenn man dafür ist, soll man Euch schreiben? Gut, ich bin DAFÜR!!! Ach ja, wo bleibt übrigens das Rollenspiel?
Nun die Fragen: Druckt Ihr auch im nächsten Heft so ein Ballerposter?
Was ist Eurer Meinung nach sinnvoller: Eine Cartridge (ich besitze einen Star LC 10 color) oder eine Speichererweiterung (Amiga 500)?
Zum Schluß noch ein Wunsch: Bleibt weiterhin so bunt, locker, objektiv, erste Klasse und haltet die Ohren steif!
Dies griffelt uns Björne Vernunft aus Hollenstedt
Also, warum der April-Joker vom Seitenkonto abzuziehen ist, verstehen wir nicht so ganz, aber ansonsten heißen Dank für Deine Treue! In Sachen Oldie halten sich die Meinungen bis jetzt die Waage – man wird sehen. Das Poster war und ist (wie Dir sicher schon aufgefallen ist) als feste Einrichtung geplant. Obwohl so eine Cartridge eine wirklich tolle Sache ist, meinen wir doch, daß eine Speichererweiterung heutzutage schon fast zur Grundausstattung gehört. Und die Tips im Know How sind freilich in erster Linie für die Leute interessant, die das jeweilige Game besitzen – wen wundert's?
So, damit wären alle Klarheiten restlos beseitigt, bleibt nur noch zu versichern, daß wir uns ständig gegenseitig an den Ohren halten – aber irgendwie wollen die Dinger trotzdem nicht richtig steif werden!

Layoutschwächen

Eure noch recht junge Zeitschrift ist echt spitze. Ich bin durch einen Freund auf sie gekommen und war sofort begeistert. Das Bewertungssystem ist sehr genau und gut, auch bewertet und beschreibt Ihr nach meinem Geschmack. Und daß Ihr nur Amiga-Spiele testet, ist natürlich ein besonderes Plus. Also weiter so, es macht wirklich Spaß den AJ zu lesen.
Jetzt zur Kritik (Halt! Weiter lesen!):
1. Der Comic sagt mir ganz und gar nicht zu. Besser wäre: bunt, übersichtlich (!), witzig.
2. Euer Heft hat stellenweise kleine Layoutschwächen. Im letzten Heft habt Ihr geschrieben, daß ihr Euren Layouter mit Stockhieben auf die nackten Fußsohlen bestraft habt, das scheint aber nicht viel genützt zu haben, denn wenn Ihr mal die Seite 41 (AJ 4/90) betrachtet, ist der Kontrast sehr grob, und das Layout nicht besonders lesefreundlich. Schlimm wird es aber erst so richtig auf der Seite 46 (USS John Young), wo einfach der Text aussetzt. Ich will weder nörgeln noch nerven, aber was Ihr schreibt, würde ich schon noch ganz gerne lesen. Aber im großen und ganzen gefällt mir Euer Layout wirklich sehr gut, das Cover ist auch toll, wechselt ruhig weiter noch ein bißchen rum. Ach, und der Poster – der strahlt mich jeden Tag über meinem Amiga an. Toll!
Wie wäre es mit einem Spiel des Monats? Würde ich gerne noch haben. Und wenn ein Spiel echt schlecht ist, dann geht doch ruhig mal unter die 10% Grenze.
Und eine Frage: Wie habt Ihr eigentlich Shadow of the Beast bewertet?
Damit verabschiedet sich Sebastian Pöschke aus Berlin
Zwischenzeitlich gibt's ja verschiedene Comics, wir hoffen schwerstens, daß eines dabei ist, das auch Deine Zustimmung findet. Zum Thema Layout wollen wir (ausnahmsweise) mal ernst sein: Wo gearbeitet wird, passieren bekanntlich auch Fehler. Und da wir ständig unter starkem Zeitdruck stehen, kann es schon mal vorkommen, daß sich so ein Fehler unbemerkt durch alle Korrekturen stiehlt. Aber bitte glaubt uns eines: Es ist für niemanden schmerzlicher, sowas im fertigen Heft finden zu müssen, als für uns selbst! Als Spiel des Monats kann getrost immer jenes Programm bezeichnet werden, das im Up & Down die Redaktionscharts anführt. Eine 10% Grenze existiert eigentlich nicht, wenn ein Game nur mies genug ist, wird es auch entsprechend bewertet. Apropos: „Shadow of the Beast" wurde in unserer Erstausgabe (11/89) mit einem Hit ausgezeichnet.

Aktualität

Zuerst möchte ich Big Boß Mike meinen Glückwunsch aussprechen, da er erstens die beste deutschsprachige Computerzeitschrift (den AJ, was sonst?) herausbringt, und zweitens die hübscheste und charmanteste Redakteurin Deutschlands geheiratet hat.
Allerdings habe ich da jetzt mal eine Frage: Wie ich schon bemerkte, ist der AJ die beste deutschsprachige Computerzeitschrift. Aber im direkten Vergleich mit einer recht bekannten englischen Zeitschrift (die Eins), habt Ihr noch einiges aufzuholen (nur in bezug auf die Aktualität). Wie kommt es, daß diese Zeitschrift so viel schneller ist als alle anderen?? Liegt Euer Mangel an Aktualität an den Softwarefirmen? Sogar Programme von deutschen Firmen (Faktor 5 – Rainbow Arts) werden von ausländischen Magazinen früher getestet. Skandal!!
Wie wäre es mal mit einem Test vom Amiga Action Replay im direkten Vergleich zum Nordic Power Modul?
Warum erscheinen keine 12 Ausgaben vom JOKER im Jahr?
Eure Rubriken Stromausfall und Coin Op sind eine Bereicherung für Euer Maga-

zin, aber der Joker Shop? Die Möglichkeit, ältere AJs nachzubestellen ist gut, aber die anderen Artikel?
Ach ja, wer hat Euch eigentlich erlaubt, die Girl-Seite nur noch alle zwei Monate in Euer Heft zu bringen? Die Joker Galerie ist zwar recht nett, aber im direkten Vergleich.... Nun kommt nämlich meine Androhung: Solltet Ihr nur noch jedes zweite Mal die Girl-Seite abdrucken, sehe ich mich als Verbündeter von Brigitta gezwungen, nur noch jede zweite Ausgabe zu kaufen! (Brigitta, sag Deinem Mann bitte, daß es sich nicht gehört, seine Frau arbeitslos zu machen!). Ja, dazu wäre ich bereit!!
Und zuletzt, pro & contra Oldie-Ecke: ich bin dagegen (klare Meinung für klare Bürger).
teilt uns Jens Engel aus Hamburg mit
Also Michael war von Deinem Schreiben so geschmeichelt, daß man tagelang kein vernünftiges Wort mehr mit ihm reden konnte! Deshalb haben wir Brigitta die Zeilen erst gar nicht gezeigt, hoffentlich liest sie diese Seite nicht so genau....
Nun zum Thema Aktualität: Im gesamten deutschsprachigen Raum gehört der A.J. wohl unbestritten zu den aktuellsten Computer-Zeitschriften. Bei Programmen, die zuerst im Ausland veröffentlicht werden, haben natürlich die Magazine des Herstellerlandes die Nase vorne. Wenn Du unsere letzten Ausgaben durchblätterst, wirst Du feststellen, daß wir des öfteren Weltpremieren zu bieten haben (z.B. „Necronom“ in der Mai- oder Rainbow Arts (!) „Khalaan“ in dieser Ausgabe).
Die Nordic Power Cartridge wurde von uns bereits in der Ausgabe 12/89 getestet, und was die Doppelnummern betrifft, guck doch einfach mal ins Editorial. Diesmal gibt's ja nun eine Girl-Seite plus Joker Galerie, und Oldie-mäßig bist Du der lebende Beweis für unsere Auskunft weiter oben!

Seid gegrüßt!

Soeben habe ich beschlossen, Euch auch mal meine Kritik auf's Auge zu drücken. Aber nicht nur Ihr, sondern auch alle Leser dürfen dran glauben (natürlich nur vorausgesetzt, Ihr druckt meinen Brief auch ab). Also liebe Leser: Warum nörgelt Ihr immer an so Kleinigkeiten wie dem Cover oder dem Kopf von Michael herum. Setzt lieber mehr (noch viel, viel, viiiiiel mehr) Kritik gegen diesen drögen Comic ein, denn unsere Redaktion scheint noch immer nicht zu kapieren, daß dieses Rumgekritzel nichts bringt. Aber da ich es ja gut mit Euch meine, gebe ich Euch einen Tip: Laßt Euren „Rembrandt“ seine Werke einfach weitersudeln, ABER (und jetzt kommt mein Vorschlag) veröffentlicht sein Murks bloß nicht in Eurer Zeitschrift, sondern schickt es an Eure Konkurrenz und hofft, daß die es veröffentlichen. Resultat: Eure Konkurrenz macht mit so einem Comic Pleite und Ihr bekommt noch viel mehr Leser. Is' doch schnike, der Vorschlag, oder?! Wieviel Kritik wollt Ihr denn noch darüber hören? Bis jetzt habe ich noch keine einzige positive Meinung darüber gelesen.
Nun aber noch ein paar Bitten: Entweder senkt den Preis, oder macht (und das wäre noch viel besser) noch viel mehr schöne bunte Seiten! Ansonsten bleibt, wie Ihr seid. Bloß nicht mehr Interviews mit Programmierern oder Crackern oder, oder.... So, damit mein Brief aber auch archiviert wird, und nicht gleich aus Wut und Haß zerrissen wird, muß ich Euch auch ein bißchen loben. Außer den bereits erwähnten Mängeln ist Eure Zeitschrift die beste des Jahrtausends (das wolltet Ihr doch hören – hoffentlich seid Ihr jetzt zufrieden). Also macht weiter so, Ihr habt so einen guten und witzigen Schreibstil drauf – laßt bloß den Comic weg...
fleht Kai Magiera aus Bad Krozingen
Zum Thema Comic weigern wir uns standhaft, noch einen weiteren Kommentar abzugeben! Aber Michael hat sich tierisch gefreut, endlich einen Verbündeten gefunden zu haben – und sooo schlimm ist sein Kopf ja auch tatsächlich nicht, oder doch? Interviews gibt's halt immer dann, wenn interessante Leute etwas zu sagen haben. Das dürfte doch auch in Deinem Sinne sein, stimmts?

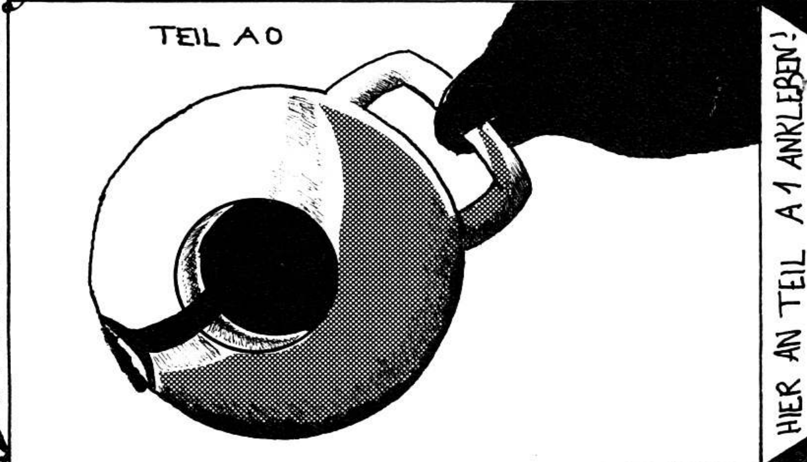
Lob und Ehr

Nachdem ich Eure Zeitschrift abonniert habe, fühlte ich mich erst so richtig zum Schreiben aufgefordert, und möchte Euch nun endlich auch mal mit Lob und Anerkennung für die Mühen, die Ihr Euch macht, überschütten.
Einfach toll finde ich die Spieletests und deren Bewertung. Das dauernde Meckern an Eurem Comic kann ich gar nicht verstehen. Ich finde es sehr passend (auch für eine Computerzeitschrift). Lobenswert ist auch, daß Ihr Euch so ausführlich mit Games befaßt. Genau das vermißte ich all die Jahre. So, jetzt hätte ich noch eine dringende Frage: Da ich ein eingefleischter Eishockeyfan bin, stehe ich vor der gewichtigen Frage, ob ich mir das Spiel Wayne Gretzky Icehockey zulegen sollte. Allerdings möchte ich, bevor ich die stolzen DM 70,– berappe, gerne wissen, welche Grafik das Spiel besitzt, was seine Vor- und Nachteile sind, und was es überhaupt mit Wayne Gretzky zu tun hat.
schreibt uns Robin Hoss aus Hagen
Vielleicht sollten Du und Kai Eure Adressen austauschen, und die Sache mit dem Comic mittels eines Boxkampfes über 15 Runden endgültig entscheiden? Spaß beiseite: „Wayne Gretzky“ dürfte das bislang beste Icehockey-Game für den Amiga sein. Die Grafik ist zwar nur mittelprächtig, dafür kann man neben dem Action-Teil auch ein bißchen managen. Mit dem amerikanischen Starspieler Wayne Gretzky hat das Spiel eigentlich nur den Namen gemein – wie immer halt...

Das hat gerade noch gefehlt!

Was eigentlich? Na, unsere Anschrift natürlich! Wer uns schreibt, erhält (über kurz oder lang) auf jeden Fall Antwort, mit etwas Glück findet er seinen Brief sogar in einer der nächsten Ausgaben auf dieser Seite wieder. Grundvoraussetzung ist natürlich erstmal ein Brief! Und zwar an:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



RUHMESHALLE

Hier ist sie wieder – die Seite für Gewinner. Die Glücklichen jubeln, die Pechvögel müssen's eben nochmal versuchen. Nur nicht verzagen, auch Eure Stunde kommt bestimmt irgendwann. Natürlich nur, wenn Ihr auch weiterhin so eifrig mitmacht . . .

Up & Down

Ein Amiga-Game erhält:
Andreas Göddertz, Neuss
Maik Harms, Hamburg
Christoph Boerminghaus, Neuss
Und ein Joker-Shirt geht an:
Nicola Stapf, Hausen
Uwe John, Kapellen
R. Kunsch, Golm, DDR

Stromausfall

Das satirische Junta bekommt:
Monika Bergler, München
Das umfangreiche Shogun gewinnt:
Daniel Dausend, Kornwestheim

Der große Magic Bytes Seefahrer-Wettbewerb

Drei Magic Bytes Spiele mit ihrem Verkaufspreis waren gefragt. Man glaubt ja gar nicht, wozu so Werbeseiten immer gut sind.... Nachdem Ihr also keinerlei Probleme mit der Antwort hattet, schreiten wir munter zu den Gewinnern.
Je drei Magic Bytes Spiele nach Wahl gehen an:
Florian König, Heilbronn
Johannes Fruth, Parsberg
Michel Marco, Leudebange, Luxemburg
Reto Galante, Lyss, Schweiz
Florian Koch, Wettswil, Schweiz
Christian Ihle, Wilhermsdorf
Hans Bernhard, Zofingen, Schweiz
Andreas Galinsky, Ritterhude
Thomas Pech, Reutlingen
Dieter Simmling, Aitrach
Matthias Lüpnitz, Berlin
Thorsten Löschner, Albertshofen
Anita Schläger, Traun, Österreich
Über den tragbaren CD-Player freut sich bestimmt:
Martin Hellenich, Hamm

Und der unvergleichliche, unbeschreibliche, unvergeßliche 1. Platz, sprich eine Reise nach München mit Besuch in den Bavaria-Filmstudios und Beschwerdeabend mit Michael und Brigitta bei Speis & Trank geht an:
Martin Waller, Rabenau

Es läuft nicht mehr

...unsere drei Preisausschreiben „Necronom", „Turrican" und „Drachen von Laas". Leider standen bei Redaktionsschluß die Gewinner noch nicht fest, weshalb Ihr noch eine Ausgabe lang hoffen dürft. Dann wißt Ihr's aber bestimmt!
Zu guter Letzt gratulieren wir noch den Glückspilzen herzlich und drücken allen, die schon wieder leer ausgegangen sind, ganz fest die Daumen. Bis bald!

Neulich in der Zeitmaschine ...

Vielleicht wißt Ihr's ja noch gar nicht, daß wir jetzt eine Zeitmaschine in der Redaktion haben? Wie denn auch, schließlich steht das Ding erst seit übermorgen bei uns rum! Gestern abend haben wir sie zum ersten Mal ausprobiert und siehe da: jetzt wissen wir, wie das TV-Programm der Zukunft aussieht – bescheiden, äußerst bescheiden ...

8.30 Die Sendung mit der Maus
Heute: Der Joystick – eine echte Alternative?

9.15 Das Kulturjournal
Heute vom BR
Brutalo-Spiele im Wandel der Zeit. Mit Fallbeispielen

10.00 ARD Ratgeber: Heim & Garten
Mit Thomas Gottschalk
Themen: Valium in der Kakteenzucht / Der Steingarten – eine Beleidigung für's Auge? / Dein Computer und Du – Seelenverwandtschaften

11.00 Tagesschau
Heute mit dem aktuellen BPS-Report

11.15 Wanderungen durch die ehemalige DDR
Vergessene lukullische Köstlichkeiten: Die Brotsuppe. Mit Marion Gräfin Dönhoff.

12.00 Zwölfuhrläuten
Am Seil: Mesner Willibald Ruppig
Anschließend um ca. 12.05: Live-Andacht mit Domkapitular Joseph "Holy" Mausinger. Themen der Predigt: Abschaffung der Kirchensteuer – Fluch oder Untergang? / Haben Sie heute schon gespendet? / An wen? / Wie immer: Wertvolle Vatikanreisen zu gewinnen.

13.00 Cyberball-Liveübertragung
Psycho Rangers – Schalke 05

15.00 Video Classics
„Friß oder stirb Zombie" Mit David Hasselhoff als Vorspeise. Ab 6 Jahre.

18.15 Ehrenbürger erzählen
Heute mit Jay Minor, Frankfurt

18.20 Sportschau
Mit Thomas Gottschalk u.a. Endausscheidung in Tetris

ARD 9.15
Das Kulturjournal

Der heutige Beitrag stammt vom Bayerischen Rundfunk und will, laut Presseinfo, „ein Schlaglicht auf eine zu Unrecht im öffentlichen Bewußtsein schlecht angesehene Kulturform werfen".

Brutalospiele haben in weiten Bevölkerungskreisen ein äußerst negatives Image, die segensreichen Wirkungen dieser modernen Unterhaltungsform bleiben in der Regel völlig unbeachtet. Anhand einiger konkreter Beispiele sollen zumindest die verbreitetsten Vorurteile zurechtgerückt werden: Geschildert wird der Fall der Linda B. aus Altötting, die sich durch fleißiges Üben mit dem Computerspiel „Operation Bloody Mary" von einem lebensuntüchtigen kleinen Mädchen in eine unerschrockene Kämpferin für Recht und Ordnung verwandelt hat. Sie genießt heute als Leiterin der örtlichen Bürgerwehr größten Respekt bei allen Bürgern und Verbrechern.

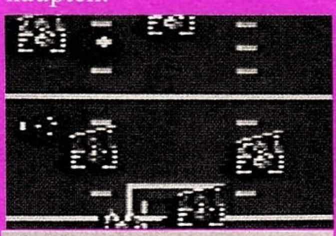


ZDF 10.30
Die Cracker

Eine historische Dokumentation, die im Rückblick den Werdegang einiger der berühmtesten Crackergruppen von damals beschreibt.

Heute, wo selbst ein aufwendig gemachtes Computerspiel kaum mehr als fünf bis sechs Mark kostet, kann man sich kaum noch vorstellen, welch wichtige Rolle die sog. „Cracker" einst für die Versorgung der Bevölkerung mit der nötigsten Software spielten. Selbst vor wenigen Jahren, als das Monopol der althergebrachten Spielehersteller bereits abzubröckeln begann, war das Cracken immer noch illegal! Ein sehenswerter Beitrag über die Szene von damals.

Im letzten Jahr war die Begegnung zwischen der ersten rein nichtmenschlichen Mannschaft der Liga und dem damaligen und heutigen Tabellenführer der Schlager der Saison. Diesmal sind allerdings beide Teams durch entscheidende Ausfälle geschwächt.
Bei Schalke fehlt Libero Klaus Ohrenkreuzer, der nach seinem mehrfachen Oberschenkelbruch im Spiel gegen BASF vor einer Woche, trotz des ihm von Mannschaftsarzt Dr. Meier-Übelgang sofort implantierten neuen Beines, wahrscheinlich noch nicht wieder einsatzfähig ist. Bei den Psycho Rangers sieht es noch kritischer aus: Durch die feuchte Witterung während der letzten zwei Monate ist praktisch die ganze Mannschaft angerostet. Lediglich die jungen Ersatzrobbies F11, F12A und F14 mit der neuen Kunststoffversiegelung haben keine Schäden erlitten. Es dürfte für Schalke also trotz des Ausfalls ihres wichtigsten Mannes keine Schwierigkeit sein, ihre Führungsposition zu behaupten.



ARD 13.00
Cyberball: Psycho Rangers – Schalke 05

8.30 Videoclips
Mit Anja, Uschi, Silke, Thomas Gottschalk u.a.

9.15 Videopiraten erzählen
Heute mit Bauanleitung für einen Kopierschutz-Decoder und, wie immer, vielen Anekdoten rund um's lustige Piratenleben.

10.00 Videohits
Mit Anja, Sushi, Th. G., Dieter Bohlen u.a.

10.30 Die Cracker
Dokumentarfilm

11.15 Videodrom
Das Neueste aus der bunten Welt des Schlagers. In Vertretung von Thomas Gottschalk moderiert heute Dieter Bohlen.

12.00 Plastic-Music
Das Allerneueste aus den internationalen Hitküchen. Mit Susi, Anja, Caspar Brötzmann, Thomie & Dieter und vielen Stars.

13.00 Video-Explosion
Internationale Top-Hits

13.45 Heute
Mit vielen aktuellen Ereignissen und dem brandneuen Wetterbericht

14.00 Die kleine Video-Kiste
Heute im Kinderprogramm: Wir basteln uns einen Amiga (Bauteile gegen Einsendung von 30,-DM beim Sender erhältlich) / Mamie muß zum Nervenarzt / Gewinnspiel: Verlost wird, wie immer, ein Wochenende mit Thomas Gottschalk

16.00 Die Bundespost informiert
Heute wieder mit Verlosung unzustellbarer Sendungen.

16.30 Video-News für Senioren
Themen: Nie wieder einsam – Videoanschluß leicht gemacht / Videotext – was ist das? / Aufbaukurs Textverarbeitung, 3. Folge: Leserbriefe serienmäßig erstellt

17.15 Video-Total
Liveberichte von den topaktuellen Computer- & Videoshows in Köln, Kassel und Kufstein

18.00 Heute
Die Top-News des aktuellen Tages, wie immer live moderiert!

19.30 Die Prinzessin ruft
Kanadischer Spielfilm von 1991
Regie: Don Bluth

21.00 Lottozahlen
In der 17. Ausspielung werden folgende Gewinnzahlen gezogen:
1 / 5 / 17 / 19 / 38 / 47
Zusatzzahl: 6

21.05 Die volkstümliche Hitparade
Präsentiert von Dieter Thomas Heck

22.00 Guten Morgen Kinder!
Einstimmung auf die kommende Nacht

23.30 Tagesschau
Heute wieder mit dem aktuellen Wetterbericht

23.45 Entscheidung am Canale Grande
Süßliche Western-Schmonzette vor ungewohntem Hintergrund.
Mit King Kong, Thomas Gottschalk, Larry Laffer, Brork u.a.

1.15 Goldene Computer-Zeit
Erinnerungen an den Sinclair Spectrum, Atari ST und andere Stars aus der Pionierzeit des Computers

2.00 Wenn die anderen schlafen . . .
Polizistenschicksale. Heute: Jugenderinnerungen von Robo Cop.

3.15 Im Frühtau zu Berge
Mit Alois Zeltinger in den Morgen

4.00 Schreckliches Erwachen
Mutanten und ihre Opfer: Live-Übertragung, genauer Ort noch unbekannt

5.15 Zeit zum Aufstehn
Ansprache des Vorstandsvorsitzenden von Commodore. Live vom Platz des vergessenen C64.

5.30 Die dritte Welt bei uns zu Gast
Heute: Der Bayerische Wald

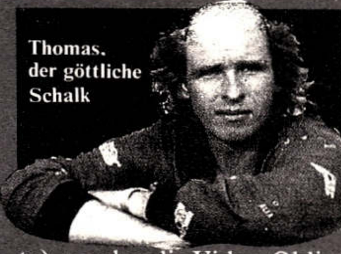
6.15 Tagesschau
Heute mit Thomas Gottschalk

6.30 Wenn die anderen aufstehn . . .
Der Digi-Chor „Altessener Blechkameraden" präsentiert einen bunten Liederreigen

7.00 Stars von Gestern und Heute
mit Marika Rökk, Heinz Rühmann, Thomas Gottschalk u.a.

8.30 Wiederholung des gestrigen Vormittag-Programms

ZDF 18.30 Video-Oldies


Thomas, der göttliche Schalk

Die Publikumslieblinge Dieter und Thomas werden es sich heute sicher nicht nehmen lassen, die vom „Mediasound"-Computer ausgewählten Stücke höchstpersönlich vorzustellen.

Für genügend Abwechslung dürfte diesmal also gesorgt sein; nach dem fehlgeschlagenen Versuch, die Sendung vom Computer moderieren zu lassen (die ganze Zeit lief dasselbe Lied, AJ berichtete), werden die Video-Oldies in Zukunft wieder von menschlichen Moderatoren präsentiert. Laut Programm-Listing dürfen wir uns auf David Hasselhoff, Niki, Sylvester Stallone und Anneliese Rothenberger freuen.

ARD 19.30 Der Ruf der Prinzessin



Einer der am meisten gewünschten Prinzessinenfilme wird heute im Abendprogramm der ARD wiederholt.

Ritter Dirk hat seine frisch gerettete Prinzessin versehentlich auf dem Gipfel des Matterhorns zurückgelassen, als er mit ihr dort seinen Drachen spazierenführte. Am nächsten Tag bemerkt er sein Mißgeschick und macht sich auf die Suche nach der holden Maid. Der vielfach preisgekrönte Film bezaubert vor allem durch die Szene, die die Prinzessin ihrem vergeßlichen Helden nach dem Wiedersehen macht.



ARD 21.05 Die volkstümliche Hitparade

Dieter Thomas Heck serviert wieder stimmungsvolle Melodien für Senioren und solche, die es werden wollen.

Die Freunde des wahren Volksguts werden auch diesmal wieder kräftig bedient: Der beliebte Moderator hat für seine heutige Sendung neben den Loisachtaler Buam auch Anneliese Rothenberger, das Kufsteiner Lied, den Heimweh-Song (deutsch) und Alttenor Rudolf "the" Schock eingeladen.

18.30 Video-Oldies
Die topaktuellen Hits von Gestern. Mit Dieter Bohlen, David Hasselhoff, Thomas und vielen vielen Stars!

19.00 Minuten der Besinnung
Mit Dieter Thomas Heck

19.02 Video-Super-Gewinnspiel
Heutiger Hauptgewinn: Der komplette(!) Inhalt eines ALDI-Ladens! Dazu: Viele Stars und tolle Videos.

20.00 Nonstop Videoshow
Programm: Siehe gestriges „Video Flash"

21.15 Live aus der Videohalle
Video für Feinschmecker. U.a. "Rocky XXXII", "Das Tal der 500 Milliarden Toten", "Dynamite Kid: Das Baby mit der Panzerfaust", "Nie wieder Frieden", "Die Blutfabrik"

22.00 Der elektronische Sarg
Erstlingswerk der Schüler-Videogruppe St. Himmelfahrt

23.15 Aktenzeichen XY
Eduard "Zorro" Zimmermann gibt wieder viele nützliche Tips und Hinweise

0.00 Wenn Deine Stunde schlägt
Aufstehprogramm für unsere Kleinsten

1.00 Special Video-Hour
Heute: Massen-Striptease mit den Fischerchören, Wäscheshow mit Dieter & Thomas, Fummelkurs Folge 3 - Wohin mit der linken Hand?

2.30 Die Schwarzwaldklinik
Heute: Alter Käse wird wieder jung.
Die beliebte Fortsetzungsserie beschäftigt sich diesmal mit den vielversprechenden Möglichkeiten der Gentechnik.

3.15 Videos zum Entspannen
Heute: "Der Tod kam im Morgengrauen", anschließend: "Der Henker wartet schon"

5.00 Der Polizeireport
Die aktuellen Verbrechen der abgelaufenen Nacht. Mit Täter-Interviews und ersten Erlebniseindrücken der Opfer.



COMPUTERSOFT

AMIGA ADVENTURE

Bard's Tale 2	59,90
Black Tiger	64,95
Die Fugger	54,95
Dragon's Breath	74,95
Dragons of Flame	69,95
Indiana Jones Adventure	64,95
Inspektor Friffu	59,95
Island of Lost	69,95
Knights of Crystallion	74,95
Leisure Suit Larry 1	69,95
Leisure Suit Larry 3	99,95
Lords of War	54,95
Police Quest I	74,95
Swords of Twilight	69,95
Wall Street Editor	44,95

Space Harrier II	54,95
Starflight	64,95
Stryx	54,95
Super Cars	54,95
Super Wonderboy	64,95
Take'em Out	54,95
Tom und Jerry II	44,95
Toobin	54,95
Twin World	64,95
West Phaser	94,95
Window Wizard	49,95
X-Out	54,95

AMIGA SIMULATION

688 Attack Submarine	74,95
Blue Angels	64,95

Beverly Hills Cop	74,95
Giants (4 Spiele)	79,00
Lightforce	69,95
Magic 4 Pack	69,95
Milestones Comp.	69,95
Super Challenge Flight	79,95
Trill Time Platinum 2	59,95
Triad 3	84,95

AMIGA ANWENDER

Joystick Zoomer (Pilotengriff)	89,90
Joystick Commando 4	24,95
A500 RAM-Erw.+Dungeonm.+Uhr	269,00
A500 RAM-Erw.+Dungeonmaster	239,00

HITS ☆ HITS ☆ HITS

Dragons Lair 2	**99,95**
Soldier 2000	**49,95**
Leisure Suit Larry 3	**99,95**
Amiga Tools 1.22	**49,95**

Wall Street Wizard	64,95
Zack McKracken	64,95

AMIGA ARCADE GAMES

APB... All Point Bulletin	54,95
Archipelagos	64,95
Atomic	59,95
Batman the Movie	69,95
Battlehawks 1942	64,95
Block Out	69,95
Budokan	64,95
Butcher Hill	54,95
Cabal	69,95
Chicago 90	74,95
Chronoquest 2	74,95
Colorado	64,95
Coloris	44,95
Crackdown	74,95
Crazy Shot	59,95
Crossbow	59,95
Dr. Plumets House of Flux	64,95
Dragon Spirit	54,95
Dragons Lair 2	99,95
E.S.S. European Space Simulator	74,95
Fire	74,95
First Personal Pinball	59,95
Full Metal Planet	69,95
Future Wars	74,95
Ghostbusters 2	64,95
Grand National	54,95
Gravity	74,95
Hammerfist	74,95
Highway Patrol	69,95
Hot Rod	69,95
Infestation	64,95
Iron Lord	64,95
Ivanhoe	69,95
Leavin Terramis	69,95
Maniac Mansion	69,95
Might & Magic 2	79,95
Mindbender	54,95
My funny Maze	44,95
North Sea Inferno	39,95
Omega	79,95
Paris Dakar Ralley	69,95
Pinball Magic	59,95
Pipe Mania	69,95
Qatbal	59,95
Rainbow Islands	74,95
Robot Commander	59,95
Roller Coaster	74,95
Shufflepuck Cafe	64,95
Sideshow	74,95
Soldier 2000	49,95

Börsenfieber	69,95
Cosmo Ranger	59,95
Das Haus	64,95
Das Magazin	64,95
F16 Combat Pilot	64,95
F 29 Retaliator	69,95
Fighting Bomber	79,95
Fl. Sim. Scenery Hawaii	49,95
Flight Simulator II	99,95
Future Dreams (4 Spiele)	64,95
Great Courts Tennis	69,95
Greg Normans Ultimate Golf	69,95
Hard Drivin	54,95
Hoyle Book of Games	84,95
Kreuz As	39,95
Midwinter	74,95
Never Mind	69,95
Nuclear War	69,95
Oil Imperium	54,95
Player Manager	54,95
Powerdrift	64,95
Sherman M4 Tank	64,95
Stunt Car Racer	69,95
Table Tennis	54,95
Test Drive 2 Muscle Cars	39,95
Tower of Babel	69,95
Turbo Outrun	69,95
TV-Sports Basketball	79,95
World Boxing Manager	59,95
World Cup Compilation	69,95
World Cup Edition	54,95

AMIGA STRATEGIE

Armada	79,95
Austerlitz	64,95
Conqueror 3 D	69,95
It came from the Desert	79,95
Kaiser	99,95
North & South	64,95
Pictionary	69,95
Populous	69,95
Populous Scenary Disk	39,95
Red Lightning	74,95
Rotor	59,95
Stellar Crusade	89,00
Turn It	54,95

AMIGA-SPIELESAMMLUNG

All Time Favourites	84,95
American Dreams	69,95

Aegis Light's, Camera, Action	129,00
Aegis Videoscape 3D PAL 2.0	298,00
Animate 3D PAL	298,00
Comic Art – Funny Figures	39,95
Comic Art – Science Fiction	39,95
Comic Art – Super Heroes	39,95
Comic Setter	99,00
Deluxe Music Construction	199,00
Deluxe Video 1.2	249,00
Design 3D	198,00
Digi-Paint 3	189,00
Digi View Gold 4.0	389,00
Discovery Disk Editor	198,00
Distant Suns	149,00
Dynamic Drums	99,00
Dynamic Studio	279,00
English Kurs I	49,95
Grammer Master	64,95
Kindwords (Textverarbeitung)	99,00
Lattice C-Compiler V 5.04	498,00
Logistix Professional	398,00
Marauder II	74,90
Maus für Amiga	98,00
Movie Clips 1	39,95
Movie Setter	99,00
Pagesetter (Text & Grafik)	99,00
Pagesetter Font Set 1	39,95
Pagesetter Laserscript	99.00
Phrasen Trainer	54,95
Pro Video Plus	598,00
Prof. Draw Structured Clipart	99,00
Professional Draw	248,00
Professional Page 1.3	498,00
Professional Page Templates	99,00
Publisher Plus	249,00
Quaterback 2.3 HD-Sicherung	129,00
RGB Splitter	289,00
Sculpt 3D-Pal Version	379,00
Sidmon	79,00
Sound Digitizer A500/2000	129,00
Sound Oasis	189,00
Superbase Professional	399,00
Superpic Echtzeit Digitizer	1.598,00
The Advantage D-Bank + Tab-Calk.	248,00
Turbo Print Professional	179,00
Trackball	119,00
Vizawrite Desktop Amiga 2.0	229,00
Vizawrite Junior 2.0	128,00
Mäuse Matte	14,95

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

☆ ☆

☆ **Händleranfragen erwünscht** ☆

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern. Computer angeben

CSJ COMPUTERSOFT GMBH

Abt. Versand	**Ladengeschäft**
Auf dem Schacht 17	**An der Tiefenriede 27**
3203 Sarstedt 4	**3000 Hannover 1**
Tel.: 0 50 66/40 31	**Tel.: 06 11/88 63 83**

Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
Nachn. 7,- / Vork. 4,-DM
(Euroscheck in DM)
Ausland: Vorkasse 15,- DM

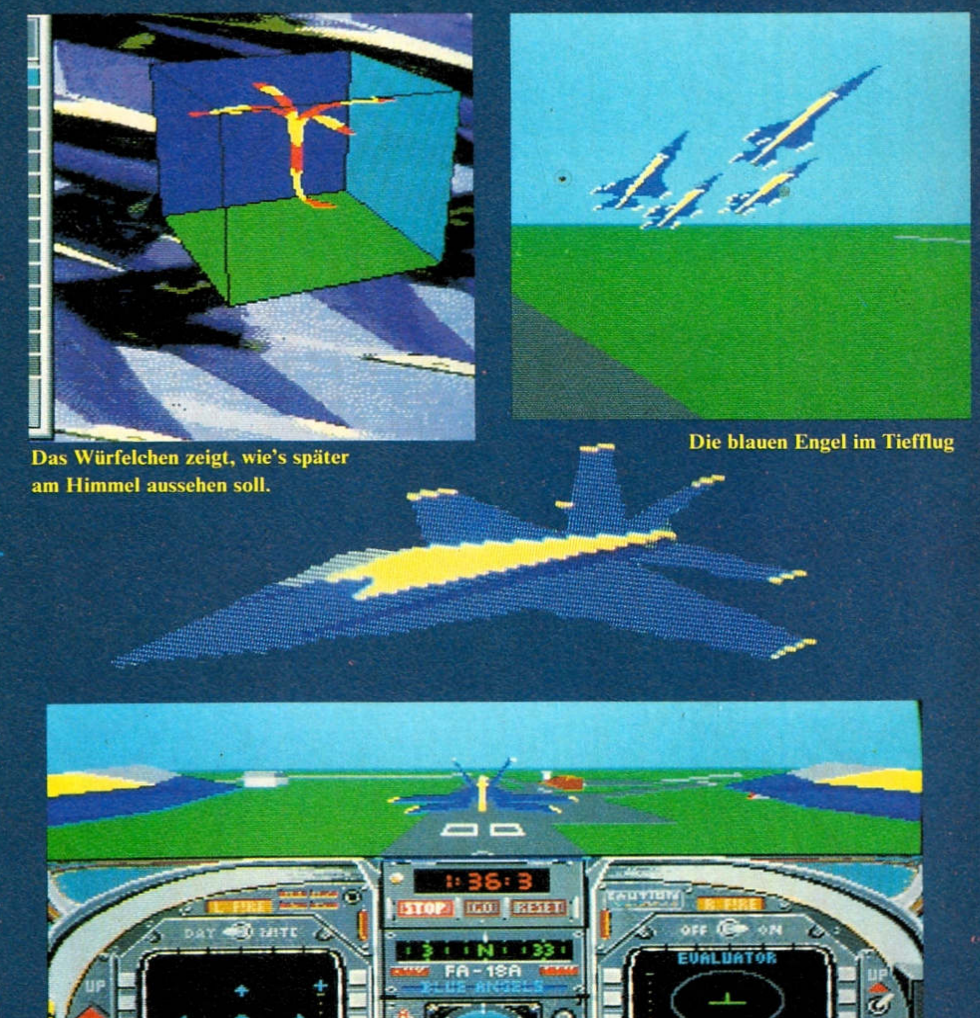
BLUE ANGELS

Mit etwas Verspätung, das Spiel wurde ja bereits auf der Amiga '89 vorgestellt, sind Accolades blaue Engel nun endlich auf dem Redaktionstisch gelandet. Ein friedlicher Flugsimulator – sowas gibt's am Amiga auch nicht alle Tage!

Geschossen wird hier überhaupt nicht; kein Wunder, das Game wurde schließlich nach einer Kunstflugstaffel benannt, die es in Amerika durch ihre tollen Flugshows zu beachtlichem Ruhm gebracht hat. Bevor man sich mit der F/A-18 (z.B. aus „Interceptor" bekannt) in die Lüfte begibt, darf man erstmal einen richtig scheußlichen Vorspann und die obligate Codeabfrage über sich ergehen lassen. Alsdann wartet schon das Hauptmenü: „Game Options" ist ein Überbleibsel der PC-Fassung; hier wird der Detailreichtum eingestellt – je weniger Details, desto schneller fliegen die Blauen Engel. Abgespeckt werden kann bis auf die Horizontlinie, fragt aber nicht, wie es dann noch aussieht! Menüpunkt zwei enthält fertige Flugschauen zum Begutachten. Interessanter ist die Nummer drei, „Simulator": Die einzelnen Übungsmanöver werden in einer kleinen Grafik gezeigt, wenn man sie selbst ausprobiert, sieht man anschließend auch die eigene Flugbahn zum Vergleich. Geübt werden kann auch draußen, im Normalfall (außer in der Solo-Option) immer zusammen mit dem restlichen Geschwader. So langsam kämpfen wir uns dann über die verschiedenen, immer anspruchsvoller werdenden Übungsmanöver bis zur alles entscheidenden Airshow durch – hier darf man unter Beweis stellen, ob man vorher wirklich schon genügend geübt hat!

Angewählt werden die Menüs über Tastatur, Joystick oder Maus, wobei es hier ausnahmsweise mal mit dem Keyboard am schnellsten geht. Beim Fliegen selbst ist dann der Joystick wieder erste Wahl. Die Grafik ist relativ (!) schnell, ruckelt aber zum Steinerweichen – gegenüber „Retaliator" ein großer Rückschritt. Im Cockpit nehmen die (zum Großteil unnützen) Instrumente gut und gerne zwei Drittel des Screens ein, die Alternative heißt überhaupt keine Anzeige bei voller Sicht. Der Sound besteht aus Geräuschen und einer gräßlichen Digi-Sprachausgabe. Realismus (Abstürzen, Blackout) wurde bei Blue Angels kleingeschrieben, was aber erstaunlich wenig stört, geht es hier doch in erster Linie um die akkurate Ausführung der diversen Kunststückchen.

Ein großer Pluspunkt sind die zahlreichen Optionen, die die Motivation auch für längere Zeit warm halten. Wenn das Spiel eine schnelle und flüssige Vektorgrafik wie „Retaliator" hätte und dazu die Realitätsnähe von „Falcon", gäbe es diesen Test wahrscheinlich gar nicht – dann wäre ich nämlich am Joystick kleben geblieben! So ist es halt nur eine durchschnittliche Simulation, die sich vorwiegend für friedfertige Naturen anbietet, die noch neu im Flieger-Genre sind. (mm)



Das Würfelchen zeigt, wie's später am Himmel aussehen soll.

Die blauen Engel im Tiefflug

Volle Sicht – auf die Instrumente!

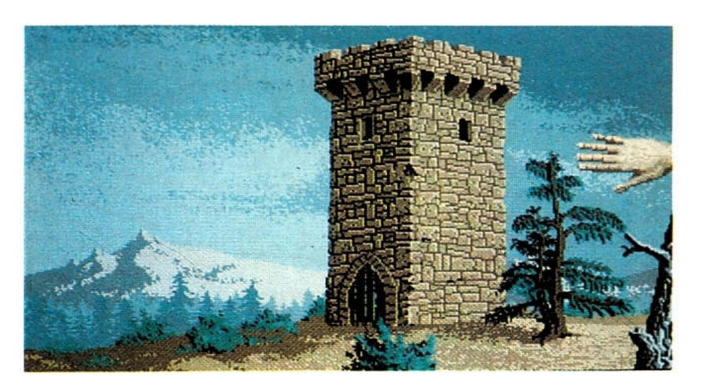
Spezialität: Highscore-Liste ist vorhanden, ebenso ein Demo (einfach am Anfang nichts tun). Deutsche Anleitung; bei 512K Zweitlaufwerk abhängen.

Blue Angels

Grafik:	64%
Sound:	22%
Handhabung:	51%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	61%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: CSJ Computersoft

ASTATE



Laßt Euch nicht täuschen: Wir haben so ziemlich das beste Bild herausgepickt . . .

Originelle Spielideen sind bekanntlich rar und schon von daher einen genaueren Blick wert. Was aber, wenn dieser Blick ein Game zutage fördert, das zwar durchaus originell ist, nur leider keinerlei Spielidee erkennen läßt?

Dann, ja dann dürfte es sich um einen ausgewachsenen Flop handeln! So auch bei diesem merkwürdigen Actionadventure-Verschnitt: Schon die Vorgeschichte ist ein Langweiler sondergleichen. Die einschläfernden Zeilen erzählen die wirre Geschichte einer seltsamen Statue, von der eigentlich niemand etwas Genaues weiß, die aber unbedingt gefunden werden muß.
Im Spiel selbst steht man zunächst im Wald (und das in mehr als nur einem Sinn . . .) und kann die Wanderschaft nach rechts oder links und mancherorts sogar ins Bild hinein aufnehmen. Ein Klick auf den rechten Mausknopf fördert anstatt des Schuh-Cursors (zur Fortbewegung) eine Hand, Hacke bzw. Bohrer (zum Buddeln), ein Schatzsuchgerät oder einen Mülleimer (in den man die unnützen Fundstücke ablegt) zutage. Also scharrt man in jedem Screen ein bißchen herum, findet Gegenstände oder ein Unterspiel, in dem es gilt, Spinnen auszuweichen, und ärgert sich im übrigen über die unmögliche Steuerung. Die etwas kitschig gezeichneten Grafiken sind mit wortwörtlich schauriger Musik unterlegt und werden nicht gescrollt sondern umgeschaltet. Das alleine wäre ja nicht so schlimm, aber Astate ist das mit Abstand unnötigste Game, das mir jemals untergekommen ist – wer dem dümmlichen Gelatsche einen tieferen Sinn abgewinnen kann, der lasse es mich bitte wissen. Alles in allem ein Software-Schlaftrunk für beschäftigungslose Hobby-Archäologen! (mm)



Astate

Grafik:	54%
Sound:	29%
Handhabung:	18%
Spielidee:	7%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	10%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 60,– DM
Hersteller: New Deal Productions
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Anleitung ist zwar in deutsch, aber trotzdem nichtssagend. Das Beste an diesem Machwerk sind das Intro und die Sprachausgabe mit der englischen Mädchenstimme.



Schnell ist sie, die Grafik – aber sonst?!

Immer und immer wieder versuchen Softwarehäuser abzusahnen, indem sie das Spielprinzip erfolgreicher Games kopieren. An die Qualitäten des Vorbildes reichen die Nachahmer aber leider so gut wie nie heran.

Unbekannte, insektenähnliche Aliens haben unseren Planeten überfallen, Billionen Menschen sind umgekommen, über die Erde ist ein nuklearer Winter hereingebrochen –kurz und gut, der Normalzustand bei Computerspielen eben. Also, ziehen wir halt mit unserem FOE-57 Raumschiff los, das bis oben hin mit Vernichtungswaffen vollgestopft ist, und jagen ein paar Außerirdische!
Der Anfang ist noch recht vielversprechend, ein futuristisch gemachter Vorspann, untermalt von einem „Alien"-ähnlichen Soundtrack, stimmt den Spieler auf das Kommende ein. Dann darf man ein paar Trainingsmissionen absolvieren, bei denen das Andocken, der Umgang mit den Missiles etc. geübt wird. Hier taucht denn auch schon einer der gravierendsten Mängel des Games auf: die extrem schwer zu beherrschende Steuerung. Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus, und das auf sehr ungewohnte und umständliche Weise! Ein weiterer Schwachpunkt ist das flache Spielprinzip, außer rumfliegen und kämpfen gibt es nichts zu tun. All das, was „Elite" oder auch „Space Rogue" so abwechslungsreich und vielseitig gemacht hat (Handel, Piratenangriffe etc.), fehlt völlig. Nur die schnelle, wenn auch wenig komplexe Grafik und der ausgezeichnete Sound (Musik und Effekte) werten Warhead noch zu einem mittelmäßigen Spiel auf. (mm)

Warhead

Grafik:	62%
Sound:	78%
Handhabung:	41%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	48%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Motion Picture House/Activision
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zehn (!) verschiedene Autopiloten, dafür nicht einmal 50 Missionen. Mittelprächtige deutsche Anleitung.

UP & DOWN



Up & Down heißt ja nichts anderes als rauf & runter – und diesmal machen unsere aktuellen Gamecharts ihrem Namen wahrlich alle Ehre! Willkommen bei unserer monatlichen Berg- und Talfahrt für Amiga-Spiele...

Lesercharts

1. (7) IT CAME FROM THE DESERT
2. (3) NORTH & SOUTH
3. (6) INDIANA JONES (ADV.)
4. (1) SIM CITY
5. (2) POPULOUS
6. (4) KICK OFF
7. (8) STUNT CAR RACER
8. (5) XENON II
9. (-) TV SPORTS BASKETBALL
10. (-) X-OUT

Verkaufscharts

1. (6) PLAYER MANAGER
2. (1) STAR FLIGHT
3. (4) TV SPORTS BASKETBALL
4. (3) INDIANA JONES (ADV.)
5. (2) DRAGON'S BREATH
6. (-) 688 ATTACK SUB
7. (9) RAINBOW ISLANDS
8. (-) TIE BREAK
9. (-) F-29 RETALIATOR
10. (-) BUDOKAN

Redaktionscharts

1. ANTHEADS
2. PIRATES!
3. JUMPING JACK SON
4. CASTLE MASTER
5. DRAGONFLIGHT
6. TOWER OF BABEL
7. COLORIS
8. NEW YORK WARRIORS
9. THEIR FINEST HOUR
10. SIM CITY TERRAIN ED.

Es tut sich was im Spiele-Dschungel: Sämtliche Charts haben einen neuen Spitzenreiter! Kaum ist der „Player Manager" zwei Monate in den Verkaufscharts, schon hat er den zweimaligen Champion „Starflight" vom Thron geschubst. Ist ja auch kein Wunder – schließlich steht 1990 dank der WM ganz im Zeichen von König Fußball. Aber auch bei *Euren* Leserchats ist kaum ein Stein auf dem anderen geblieben: Nachdem nun Monate lang die Städteplaner das Sagen hatten, muß „Sim City" sich diesmal mit dem vierten Rang zufrieden geben. Diesen Monat haben nämlich die Insektenliebhaber unter Euch verstärkt zugeschlagen, wodurch das Ameisen-Epos „It came from the Desert" auf dem obersten Treppchen gelandet ist.

Zu unseren berühmt-berüchtigten Doppelflops möchte ich mich nicht weiter auslassen, immerhin wißt Ihr damit schon zehn Spiele, für die Ihr Euer Sparschwein ganz sicher nicht schlachten müßt. Aber da fehlt doch noch was? Richtig: die Redaktionscharts. Wie immer findet Ihr dort sozusagen unsere privaten Lieblinge der aktuellen Ausgabe, jene Games also, wegen denen wir Redakteure uns immer wieder neue Ausreden einfallen lassen müssen. Wie das? Na, wenn man nur mal eben eine Runde „Jumping Jack Son" zocken will, kann man ja noch sagen, man müsse dringend zur Post, aber was erfindet man, wenn es um eine vernünftige Rollenspiel-Sitzung mit „Dragonflight" geht? Tips und Hinweise werden jederzeit gerne entgegen genommen...

Wie immer, zum Schluß unser Aufruf: Schickt uns ein Kärtchen mit Euren ganz persönlichen Hit- und Flop-Favoriten, damit wir auch nächsten Monat wieder ein topaktuelles Up & Down präsentieren können. Oder auch einfach nur, damit Ihr bei der Verlosung von drei heißen Games, sowie drei unserer chicen Joker-Shirts dabei seid!

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Leser-Flops

1. NUCLEAR WAR
2. IRON TRACKERS
3. LANCASTER
4. HELLRAIDER
5. PURSUIT TO EARTH

Redaktions-Flops

1. ASTATE
2. SONIC BOOM
3. LIVINGSTONE II
4. 3001 O'CONNORS FIGHT
5. DAS MAGAZIN

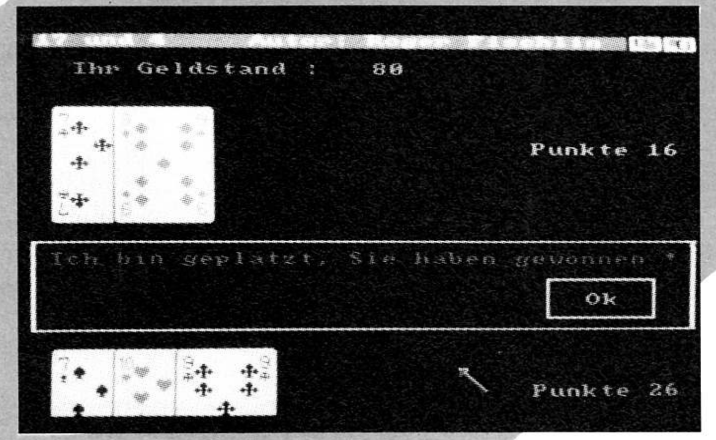
PD-BOX

„Was, schon wieder Lederhosen-Software?!“ Viele werden uns sicher für überzeugte Lokalpatrioten halten, weil jetzt schon die dritte Folge der BavarianSoft-Serie ansteht. Aber weit gefehlt, das hat überhaupt nichts mit weiß-blauer Brille oder so zu tun – diese PD-Serie ist halt einfach gut und eben sehr, sehr umfangreich!

Tja, und wegen dieses riesigen Umfangs wird es auch diesmal wieder nichts mit einer ausführlichen Würdigung aller angebotenen Spiele. Wie immer picken wir uns stattdessen nur die Rosinen heraus:
Die ersten davon finden sich bereits auf der **BavarianSoft Nr. 85**, die eine Sammlung von kniffligen Denkspielen in ansprechender grafischer Aufmachung enthält. **Concentration** ist eine Art „Memory“, nur daß hier ein Wort von den Bildkarten verdeckt wird. Durch Umdrehen und Wegnehmen gleicher Kartenpaare soll dieses (englische) Wort freigelegt werden. Und weil's so schön war, gleich nochmal Memory: Bei **Cards'-O'Rama** bekommt man 32 Karten kurz gezeigt, von denen jeweils zwei das gleiche Muster aufweisen. Danach werden sie umgedreht – jetzt geht es natürlich darum, die Pärchen wieder aufzuspüren. Das italienische Programm weist nicht nur eine exzellente Grafik auf, sondern bietet darüberhinaus viele Optionen, wie drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und Zwei-Spieler-Modus. Tritt man gegen den Amiga an, darf man sich an den lockeren Kommentaren des eisernen Spielers ergötzen.
Wem der Schädel jetzt noch nicht qualmt, der kann gleich mit **Fifteen Puzzle** weitermachen. Das bekannte Verschiebe-Problem sorgt mit seinen 15 bunten Quadraten trotz des simplen Spielprinzips für ausreichend Kurzweil. Richtig zockermäßig zur Sache geht es dagegen bei **17 und 4.** Das berühmt-berüchtigte Glücksspiel wurde von Roger Fischlin grafisch hervorragend umgesetzt – den Weg ins Casino kann man sich damit ab sofort sparen!
Außer diesen Super-Games befinden sich etliche weitere Kopfnüsse auf der Disk,



Freizeitvergnügen für Hoteliers und solche, die es werden wollen: Amiga-Monopoly



Trockenschwimmen für Glücksritter: 17 und 4

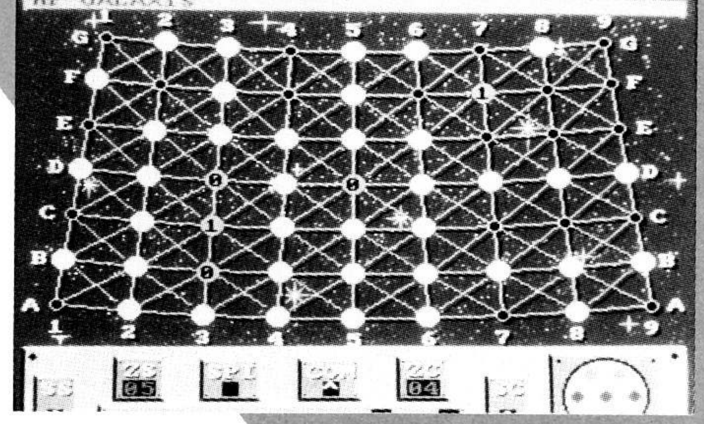
z.B. **Tiles** und **Hanoi**.
Auch Disk **Nr. 86** hält Stoff zum Nachdenken bereit: **Broker** ist eine Börsensimulation, bei der es natürlich um Aktien, Geld und nochmals Geld geht. Bis zu vier Mitspieler können sich an der Berg- und Talfahrt der Kurse beteiligen. Das Game ist sowohl in einer deutschen als auch in einer englischen Ausführung vorhanden. Die zahlreichen Optionen (unter anderem eine Druckerausgabe) sorgen für einen reali-

stischen Ablauf.
Von der Börse geht's auf direktem Wege ins Weltall: dorthin entführt uns **HF-Galaxis** auf der Disk **Nr. 97**. Hierbei handelt es sich um die Computerumsetzung des Ravensburger-Spiels „Galaxis", eine Art Schiffeversenken, aber mit *Raum*schiffen. Das Strategie-Game ist komplett in Basic programmiert und hat einiges zu bieten: Solospiel oder Kampf gegen den Computer mit verschiedenen Spielstärken, Speichern von Spielständen, dazu Sound und eine gelungene Grafikoberfläche. Außerdem auf der Disk: **Amiga-Monopoly**. Das ist nicht die bekannte englische PD-Version, sondern eine eigenständige deutsche Konvertierung des Brettspielklassikers. Das mausgesteuerte Basic-Game für zwei bis sechs Teilnehmer nutzt den vollen PAL-Screen aus. Wer 1 MB Speicher sein eigen nennt, bekommt Sound, Grafik und jede Menge Spaß geboten!
Wurde bis jetzt hauptsächlich das Hirn in Anspruch genommen, so kommen bei **Nr. 98** endlich auch die Joystick-Artisten auf ihre Kosten. Eine ganze Disk, randvoll mit Ballergames und guten noch dazu! Das für 2000er-Besitzer nötige No-Fast-Mem befindet sich dabei bereits im Bootblock. **Amoeba Invaders** ist eine „Space Invaders"-Variante mit hübscher Grafik und passendem Sound. Die immer tiefer sinkenden Angriffsreihen der Aliens müssen mit einer Laserkanone abgeschossen werden. Genau um dasselbe dreht es sich auch bei **Space Fight**. Diese Version verfügt zudem über einen Angriffsreiheneditor und eine Zwei-Spieler-Option; beide Games haben eine Highscore-Liste. Daß Ballerspiele auch recht lustig sein können, wird mal wieder sehr schön von **Deluxe Hamburger** vorgeführt: Statt böser kleiner Aliens schwirren hier Hamburger, Hot Dogs, Coke-Becher und sonstiger Junk-Food über den Bildschirm! Als Kanone dient sinnigerweise eine Ketchup-Flasche, der passende Sound wird gratis und frei Haus mitgeliefert.
Wieder etwas ernster und mit „richtigen" Raumschiffen geht es weiter bei **Amiga Panic**. Die Schiffchen flitzen unablässig über den PAL-Screen und verändern dabei fortwährend Geschwindigkeit und Flugbahn. Als Gag wurden zwischen den Leveln „Spiegelrunden" eingebaut, bei denen man nie so recht weiß, was jetzt echt und was nur Spiegelbild ist. Der letzte Ballerkandidat für heute ist **Hayes-Invaders**, der trotz seines Namens eigentlich nichts mit dem Invaders-Klassiker zu tun hat. Hier wird das eigene Raumschiff in der Screenmitte von feindlichen Aliens angegriffen und beschossen. Um sie der Reihe nach auszuschalten, kann man die Gegner auf einem Radarschirm orten und anschließend per Mausklick in die ewigen Aliengründe verabschieden. Das Ganze wird in einer ausgezeichneten 3D-Vektorgrafik dargeboten. Schade nur, daß man sich hier ganz ohne Anleitung zurecht finden muß.
Genug geballert für heute, den Abschluß bildet Disk **Nr. 99** mit einem mausgesteuerten „Wirtschafts-Simulations-Strategiespiel". **Trucking** ist für ein bis fünf Teilnehmer gedacht, von denen jeder eine Speditionsfirma leitet. Damit die Räder nicht stillstehen, müssen Kredite aufgenommen und Trucks angeschafft werden; die Wahl eines guten Standorts ist ebenso wichtig wie das Auftreiben fetter Aufträge. Realitätsnähe wird bei Trucking großgeschrieben, so ist z.B. am Jahresende das Weihnachtsgeld für die Fahrer fällig. Als Höhepunkt findet (bei gefülltem Jackpot) dann ein zünftiges Trucker-Rennen statt. Das deutsche Spiel ist ganz in Basic geschrieben und kann mit sehr ansehnlichen Grafiken aufwarten.
Damit wären wir schon am Ende angelangt. Ach ja, kosten tun die einzelnen Disks übrigens nach wie vor 6,– DM. Nach soviel bayerischem Starkbier wäre das nächste Mal vielleicht ein leichter Pfälzer Wein ganz angebracht; wir werden uns in der Sommerpause mal die „Kickstart"-Serie zu Gemüte führen und sehen, was es darauf so alles an tollen Games gibt. Ansonsten sind wir mit BavarianSoft natürlich noch längst nicht fertig – auch wenn Ihr inzwischen schon keine Lederhosen mehr sehen könnt! (wh)

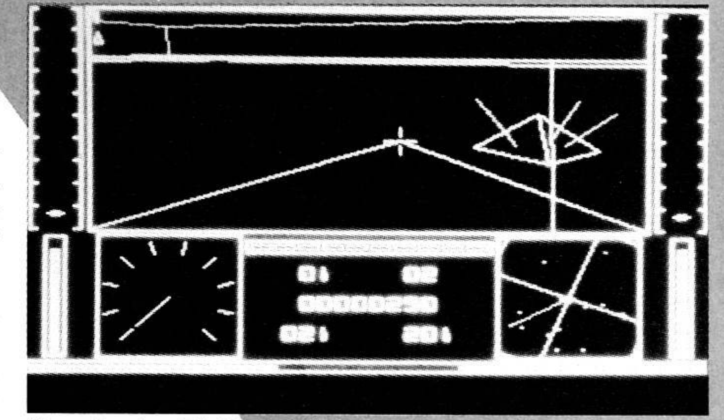
Bezug:
BavarianSoft
Friedrich Neuper
Postfach 72
D-8473 Pfreimd

96 PS Midi-Truck 2,0 t
130 PS Street-Master 7,5 t
Special Uni-Trans 40 t
830 PS Big-Mac super V24 25 t
950 PS
Kapital: 4450 DM
KAUFEN VERKAUFEN ZURÜCK
Seien Sie herzlich willkommen ! - Wählen Sie aus meinem Angebot.
Sehr gute Wahl, ein Street-Master leistet immer gute Dienste.
Der Kaufpreis in Höhe von 85000 DM wird abgebucht.

Auf Achse mit Trucking ...



HF-Galaxis ist nichts anderes als Schiffeversenken im SF-Look



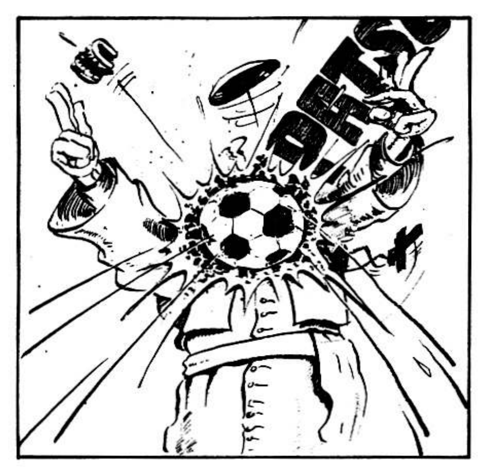
Hayes-Invaders: Für PD-Verhältnisse geradezu umwerfende 3D-Vektorgrafik!

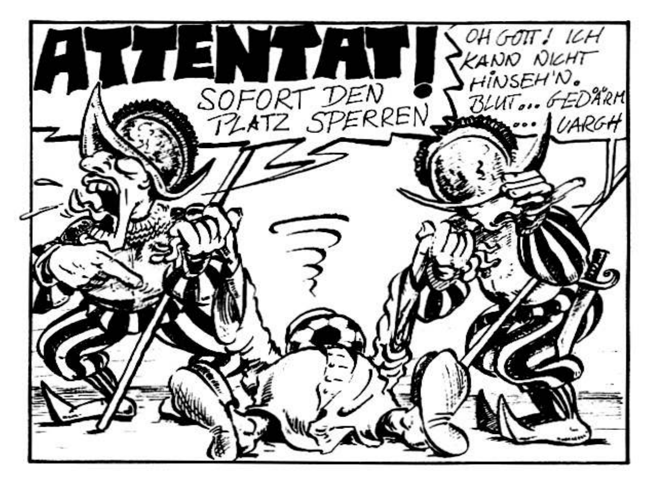

SWUSCH
BOLZ


The unbelievable AMIGA Joker
BAUZ
SWUS


HABTS JA WOHL 'N KNALL! HARMLOSE SCHLÄFER SO AUF'S KORN ZU NEHMEN!!
DUSCH






ATTENTAT!
SOFORT DEN PLATZ SPERREN
OH GOTT! ICH KANN NICHT HINSEH'N. BLUT... GEDÄRM ... UARGH


GRRR...
LASST MICH LOS IHR .. IHR BASTARDE!
ABER EHRWÜRDIGER VATER ... öh ... WOJTYLA?
ZUMPFT


PRET
CRASCH
CHE BRAVO!




FOUL!
SCUSI, DOVE HA LUOGO QUI LA PARTITA DI CALCIO?
PRESTO! PRESTO! LÌ VOLA..!
ALSO PASST NÄCHST'SMAL BESSER AUF IHR ZWEI ROTZLÖFFEL! DA HÄTTE JA SONSTWAS PASSIEREN KÖNNEN!
LALÜLALÜLALÜ

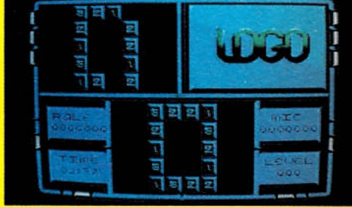

AMIGA JOKER

„Knobeln ohne Ende – Logo ist ein wahres Suchtvergnügen (ASM – Hit)"

LO GO



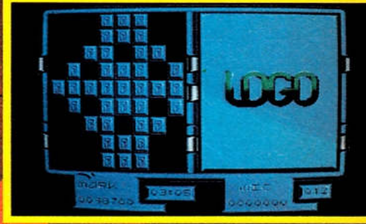
„Für Strategen und Kopfakrobaten können wir Logo nur empfehlen. (Power Play)"



„schwierig . . ."



„knifflig . . ."



„unlösbar . . ."



„oder vielleicht doch ?!"

Gesponsert von D&W,
das Erlebniszentrum für
sportliches Autozubehör
in Bochum.
Tel. 02327/3270

AMIGA
ATARI ST

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

ATARI ST / MONO
IBM / PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Harte Zeiten: Der gute alte Rock ist tot, die klassische Musik hat alle Macht an sich gerissen! Wer noch einen Funken Rhythmus im Blut hat, greife zu Infogrames neuem Tüftel-Spaß und starte zur großen Rettungsaktion.

Jeder Level hat ein anderes Design!



Ein Schlückchen Cola ist gut für's Punktekonto.

Der Amiga Joker meint: Jumping Jack Son macht tierisch Laune: Ein Game zum Verlieben!

Die originelle, aber leicht wirre Hintergrundgeschichte weiß davon zu berichten, daß die Seele des Rock'n Roll auf die erste Rock-Scheibe gepreßt wurde – von keinem Geringerem als King Elvis persönlich! Da es von dieser Platte weltweit nur noch zehn Exemplare gibt, wird so lange Trübsal und Posaunenklang herrschen, bis man die Dinger wieder beisammen hat. Aber zuvor gilt es noch, etliche andere heiße Scheiben einzuheimsen.

In der Praxis wird der Spieler zunächst mit einem witzigen Loadingscreen samt einer starken Coverversion von „Satisfaction“ eingestimmt, dann geht's ins Auswahlmenü. Hier hat man die

Wahl zwischen Ein- und Zwei-Spieler-Modus sowie einer leichteren und einer schwereren Version des Spiels. Außerdem kann ein Paßwort eingegeben werden (dazu später mehr), und man darf ein Demo oder die Highscoreliste der Top 1000 (!) bewundern. Gesagt, getan – schon finden wir uns im ersten Level wieder.

Grundsätzlich setzen sich alle Spielstufen aus zahlreichen Bodenplatten zusammen, von denen jede einen Schritt der niedlichen Spielfigur markiert. Manche dieser Platten sind farbig (blau, gelb, grün, rot), andere sehen aus wie ein Plattenspieler (ebenfalls farbig). Wenn Jackson nun auf den bunten Platten herumhüpft, wechseln diese mit jedem Sprung die Farbe; sobald alle nebeneinander liegenden Platten die gleiche Farbe haben, taucht eine entsprechende Schallplatte auf. Diese muß nun eingesammelt und auf den dazugehörigen Plattenspieler gelegt werden, der dann zu spielen beginnt. Sobald alle Plattenspieler eines Levels bedient wurden, stellt man unseren Mr. Music auf eine Bodenplatte mit Schachbrettmuster, und er wird in den nächsten Abschnitt gebeamt.

Da in den höheren Leveln zudem noch jede Menge Gegner (orchestrale Musikinstrumente!) auftauchen, und Plattenspieler oder Farbplatten oft nur über eine komplizierte Anordnung von Teleporterfeldern erreicht werden können, ist für Stoff zum Grübeln reichlich gesorgt. Die fiesen Trompeten, Pauken, etc. können nur erledigt werden, indem Jackson eine Musikassette fallen läßt, über die sie kurzfristig nicht hinweg können – man sollte also tunlichst versuchen, die wildgewordenen Instrumente in einer Ecke einzusperren. Außerdem finden sich gelegentlich noch Extras, um den Bösewichten beizukommen, wie z.B. eine Sonnenbrille (Jackson verwandelt sich in einen Rocker, vor dem die Viecher Reißaus nehmen), Schlafpillen oder zusätzliche Leben (anfangs drei) in Form einer chicen Lederjacke.

Nach jeweils vier durchspielten Leveln taucht eine Bonusstage auf, in der man versuchen muß, möglichst viele Kugeln zu überlaufen. Das Problem bei der Sache ist, daß jede passierte Kugel sich vergrößert – man kann sich also sehr leicht selbst den Weg zum Ausgang versperren. Aber nur, wer diese Bonuslevel erfolgreich meistert, erhält ein Paßwort, um bei nächster Gelegenheit nicht wieder von vorne beginnen zu müssen!

Jumping Jack Son bietet nicht nur ein sehr originelles Spielprinzip, sondern auch ganz entzückende Grafik, hübsche Animationen und jede Menge Gags. Um z.B. die Farbe der Bodenplatte, auf der man gerade herumturnt, zu erkennen, wechselt die Haarfarbe des drolligen Wichts. Und das Beste: Satte 400 KB feinster Rockmusik machen das Game zu einem wahren Ohrenschmaus! Infogrames neues Produkt ist wirklich ein kleines Meisterwerk an Spielbarkeit, Präsentation und vor allem Motivation. Wer Spiele wie „Bombuzal" mag, wird sich in Jumping Jack Son auf den Schlag verlieben: Diese Scheibe *ist* ein Hit! (ml)

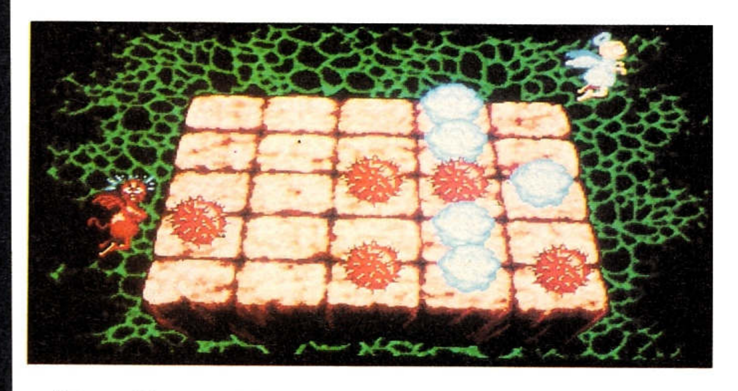
Jumping Jack Son	
Grafik:	79%
Sound:	86%
Handhabung:	82%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Das Spiel kann gepaust oder abgebrochen werden, Musik und FX lassen sich getrennt an/abschalten. Mit der Help-Taste kann man sich einen Gesamtüberblick des jeweiligen Levels verschaffen.

Bescheidene Teufelei

ANTAGO



Antago: Eher diabolisch langweilig denn himmlisch unterhaltsam . . .

Für ihr Strategiespielchen haben die Jungs von Art Dreams buchstäblich Himmel und Hölle in Bewegung gesetzt: Hier kämpft nämlich ein kleiner Engel mit einem Teufelchen um die Vorherrschaft auf diversen Spielfeldern.

Besagte Spielflächen bestehen jeweils aus fünf mal fünf Feldern, die das Engelchen mit kleinen Wölkchen zu besetzen trachtet, während der Beelzebub gleiches mit stacheligen Höllenbällen versucht. Wer zuerst eine Reihe für sich vereinnahmt hat (hoch, quer oder diagonal) gewinnt den Level, wer drei Level für sich entscheidet, ist Sieger. Einzig der Umstand, daß gegnerische wie eigene „Steine" über den Spielraster (oder sogar drüber hinaus!) geschoben werden, sobald man an ein besetztes Feld „anbaut", verleiht dem simplen Strategietest ein bißchen Würze.

Weder das unterschiedliche Leveldesign, noch die wirklich niedliche Animation der putzigen Spielfiguren kann darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei Antago nur um eine leicht aufgepeppte Variante des bekannten „Vier gewinnt" handelt. Zwar ist die Knobelei anfänglich ganz unterhaltsam, zumal die Gestik der beiden Widersacher immer wieder für ein Schmunzeln gut ist, doch vermag das bescheidene Spielprinzip kaum länger als ein Stündchen zu fesseln. Da kann auch das Auswahlmenü, wo bestimmt wird, ob ein oder zwei Tüftler zocken, ob trainiert werden soll, wie stark der Computergegner ist, und ob man lieber auf einem leeren Raster oder mit einer vorbestimmten Ausgangslage zur Sache gehen mag, verlorenen Boden nicht mehr gut machen. Daß sich der Sound auf ein oder zwei FX beschränkt, dürfte hier nur mehr von rein akademischem Interesse sein . . . (ml)



Antago	
Grafik:	66%
Sound:	21%
Handhabung:	74%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	39%

Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Art Dreams/New Deal
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Spielstärke des Rechners ist in zehn Stufen unterteilt, etwa ab Stufe vier wird's ziemlich knackig.



Der Amiga Joker meint:
Castle Master ist ein Vektorgrafik-Leckerbissen im Gotik-Look!

Daß die Freescape-Spiele gut sind, ist ja hinlänglich bekannt; aber daß das neueste Werk aus dem Hause Incentive fast die halbe Redaktion lahmgelegt hat, spricht schon für besondere Qualität!



Castle Master

Grafik:	77%
Sound:	81%
Handhabung:	81%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Incentive/ Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Gleich drei unserer Testmuster waren mit einem Lamer II Virus verseucht! Der Hersteller hat uns allerdings versichert, daß die auf dem Markt befindlichen Spiele virenfrei sind. Wollen wir's hoffen...

Castle Master

Vielleicht liegt es ja daran, daß Castle Master als erstes Spiel im Freescape-System für 16Bit-Rechner entwickelt wurde? Auf alle Fälle ist es wesentlich detailfreudiger und umfangreicher als seine Vorgänger „Driller", „Darkside" und „Total Eclipse". Mit der Erforschung der über 100 Räume dürften selbst Profis einige Zeit beschäftigt sein!

Aber erst mal kurz die Story: Der Magister, ein 13.000 Jahre altes Urviech, hat das Schloß Eternity verflucht und alle seine Bewohner in ruhelose Geister verwandelt. Außerdem hat der Lump auch noch die Frechheit besessen, DEINEN Zwilling zu entführen. Gründe genug also, um im Schloß mal kräftig aufzuräumen!

Als erstes muß man sich entscheiden, ob man Prinz oder Prinzessin mimen will (der Unterschied im Spiel besteht allerdings nur in der Wahl der Toilette...), dann geht's unter Donnergrollen und schaurigschöner Musik hinein ins Schloß. Alles Wissenswerte wird auf der Benutzeroberfläche angezeigt: Lebensenergie, Anzahl der gefundenen Schlüssel und der vernichteten Geister, Richtungs-Icons für den einzuschlagenden Weg und den Blickwinkel. Man kann laufen, gehen oder kriechen, und sobald einem ein Gespenst über den Weg läuft, schmeißt man ihm einen Stein an die ätherische Birne. Alle übrigen Aktionen wie Sammeln, Öffnen, Essen, Lesen etc. werden schlicht und ergreifend mittels eines einzigen Buttons erledigt! Gesteuert wird die Spielfigur wahlweise über Tastatur, Joystick oder Maus. Da kein Mensch dieses Game in einer Session durchspielen kann, gibt es natürlich eine Save/Load-Funktion, und Musik-Muffel können jederzeit auf FX pur umschalten. Die Atmosphäre des Spiels ist unvergleichlich gruselig, die vielen Puzzles und Fallen halten zudem den Forschergeist ständig auf Trab (Kenner der Vorgänger tun sich natürlich etwas leichter). Castle Master ist wirklich genau das Richtige für Spiele-Action nach Mitternacht!

Trotz intensiver Suche konnte ich weit und breit keine gravierenden Minuspunkte finden, nur die Übersetzung der Bildschirmtexte hätte etwas „richtiger" sein können. Gleiches gilt für die deutsche Anleitung, mit der Sprachprofessoren sicher nicht so ganz einverstanden sein dürften. Ansonsten haben sich die Jungs bei Incentive große Mühe gegeben – man fragt sich, was uns wohl als nächstes erwartet, vielleicht ein 3D-Vektorgrafik-Rollenspiel? Ich und der Rest der Redaktion können Castle Master jedenfalls nur wärmstens empfehlen! (mm)

EDDIE, LASS DIE ABOS HIER!

...oder bezahl sie wenigstens! Andere Leser wollen ja schließlich auch noch eines haben. Und wir fragen Euch: Sind 60,– DM wirklich zuviel verlangt, wenn man bedenkt, daß dafür zehnmal im Jahr ein hocherfreuter Briefträger mit dem druckfrischen Joker unter dem Arm auftaucht? Einer Freude für Jung und Alt, einer Bereicherung für das moderne Heim, der erste Schritt ins Software-Paradies, ach was – dem ultimativen Spielemagazin überhaupt?!

Genau. Und deshalb sind alle anständigen und aufrechten Mitleser und Mitleserinnen aufgefordert, unverzüglich ihr ganz spezielles Privat-Abo über die untenstehende Adresse anzufordern! Kosten tut der ganze Spaß nur geradezu lachhafte DM 60,– (Ausland: DM 72,– alles incl. Porto). Dazu gilt immer noch unser generöses Angebot für Abo-Besitzer: Wer also schon eins hat und einen Neu-Abonnenten wirbt, kriegt als Dankeschön postwendend ein Amiga-Game zugeschickt! (Vollpreis-Spiel, versteht sich!) Einfach Namen und Adresse mit auf die Bestellung schreiben und ab geht die Post.



Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

____
Name & Vorname

____
Straße/Hausnummer

____
PLZ/Wohnort

____
Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

SZENE

Interessante Szene-News haben wir Euch im letzten Heft versprochen – sollt Ihr haben! Um prompte Lieferung zu garantieren, hat sich unser Top-Agent diesmal besonders tief in „Feindesland" vorgewagt. Hier also sein Report mit den brandheißen Neuigkeiten aus dem Land der Software-Piraten! Dr. Freak, bitte melden...

Fangen wir mit der aktuellen Situation in Sachen DFÜ an: Waren bis vor kurzem eigentlich nur die Amerikaner und Kanadier im Bereich der „Boards" engagiert, so hat mittlerweile die europäische Szene mächtig aufgeholt. Besonders Schweden tut sich hier hervor (dort sieht die Polizei die Sache etwas lockerer), aber auch in Deutschland haben schon ein paar Jungs mit einer BBS zugeschlagen. Selbstverständlich unter Geheimhaltungsstufe 1: mit Paßwörtern in legalen Mailboxen bzw. nur zu ganz bestimmten Zeiten; außerdem wird alles mit Kodier-Programmen behandelt. Aber woher der plötzliche Wandel? Ganz einfach: Der Trick mit dem Telefonieren auf Kosten anderer Leute Kreditkarten, funktioniert nur noch sehr begrenzt (Beschaffungsschwierigkeiten), und das Telefonieren auf eigene Kosten kann sich kaum jemand leisten. Selbst bei den höchsten Baud-Raten (Übertragungsgeschwindigkeit) ist die Datenübertragung über den großen Teich nunmal ein kostspieliges Vergnügen!

Nächstes Thema: „Carding". Die aktuelle Variante zum Thema Kreditkarten ermöglicht die Beschaffung teurer Hardware zum Taschengeldtarif! Man bestelle einfach – beispielsweise in der USA – die gewünschten Geräte, als Zahlungsweise gibt man eine (falsche, geklaute, etc.) Kreditkartennummer an. Dann braucht man das Zeug nur noch am Zoll abzuholen – die Gebühren dort sind immer noch erheblich billiger als der reguläre Anschaffungspreis. Ganz Schlaue leiten die Sendung über einen Freihafen, dann ist überhaupt Nulltarif angesagt. Hier werden übrigens mit Vorliebe auch europäische Karten verwendet, deren Nummern man unter anderem beim Durchwühlen von Kaufhaus-Mülleimern findet. Eine ganz üble Tour, die schon so manche Kreditkartenfirma in den Bankrott getrieben hat. Vermutlich ist die Szene mitverantwortlich für die Tatsache, daß, laut einem Bericht in dem bekannten Wirtschaftsmagazin „!Forbes", amerikanische Creditcard-Unternehmen zu Zeit mehr Verlust machen als die gesamte US Regierung!

Aber zurück in heimische Gefilde. Hier wächst der Termin- und Konkurrenzdruck für Cracker-Gruppen praktisch mit jeder Stunde – ein Game, das schon zwei Leute gesehen haben, gilt als hoffnungslos veraltet. Kein Wunder, daß sich aktuelle Originale zu begehrten Raritäten entwickelt haben! Nicht selten werden die Spiele schon direkt beim (korrupten) Programmierer gekauft, der momentane Marktpreis liegt bei 1000,– DM, Tendenz steigend. Aber auch der Weg vom Programmierer zum Hersteller, dem Vertrieb oder dem Kopierwerk bietet noch genügend Löcher...

Ist das Original erstmal auf dem Tisch, wird es umgehend bearbeitet. Und da haben sich die zwischenzeitlich für den Amiga erhältlichen Freezer schon längst als angenehme Arbeitserleichterung durchgesetzt. Zwar sind Programme, die mit einem Freezer kopiert wurden, nur mit Hilfe eines solchen lauffähig, aber einfacher haben die Dinger das Cracken allemal gemacht.

Zum Schluß das momentane Thema Nummero Uno unter den Software-Piraten: Amerikanische Cracker haben einen Weg gefunden, praktisch alle Sierra-Adventures direkt vom PC umzusetzen! Da die Company selbst ja bekannt gemächlich an Konvertierungen herangeht, sind Games wie „Larry III" oder „Hero's Quest" nun schon lange im „Sumpf" erhältlich, bevor sie in den Läden auftauchen. Eine besorgniserregende Entwicklung, die auf Dauer einer der besten amerikanischen Softwarefirmen Kopf und Kragen kosten kann!

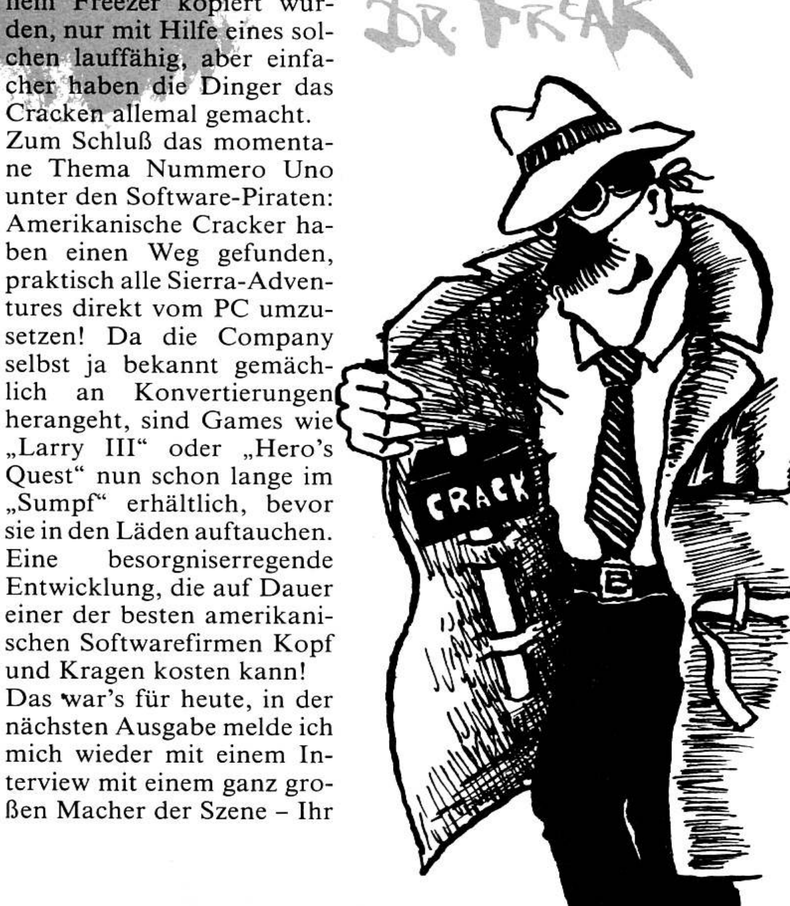
Das war's für heute, in der nächsten Ausgabe melde ich mich wieder mit einem Interview mit einem ganz großen Macher der Szene – Ihr dürft gespannt sein! Ach ja: In Zukunft sollen auch Eure ganz konkreten Fragen beantwortet werden. Wenn Ihr also etwas Bestimmtes wissen möchtet, eine Postkarte genügt.

Joker Verlag
Dr. Freak
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Immer schön sauber bleiben, in zwei Monaten hören wir wieder voneinander.

Euer

Dr. Freak

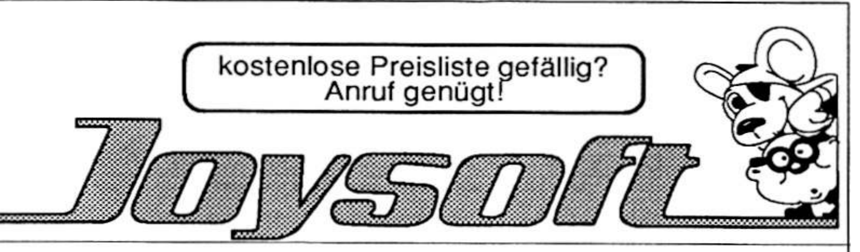


DEN VERSAND MIT DEM BESONDEREN FLAIR
ERREICHEN SIE TELEFONISCH UNTER

(KÖLN) 02 21- 44 30 56

Schriftliche Bestellungen und Anfragen

Fa. JOYSOFT, 5000 Köln 41, Gottesweg 157
Fax: 0221/44 71 61



MEGABYTE Speichererweiterung PLUS DUNGEONMASTER	279.00
688 ATTACK SUB	69.90
ANTHEAD Zusatzdisk zu "It came from the desert"	39.90
ATOMIX *	62.00
AUSTERLITZ	69.90
B.A.T. *	79.90
BARD'S TALE I	34.90
BARD'S TALE II	64.90
BATMAN - THE MOVIE	69.90
BATTLEHAWK 1942	64.90
BATTLETECH	69.90
BLACK TIGER	64.90
BLADE WARRIOR *	69.90
BLOCK OUT	69.90
BLOODMONEY	64.90
BLOODWYCH	69.90
BLOODWYCH DATA DISK	39.90
BLUE ANGEL	64.90
BLUE ANGEL 69	64.90
BOERSENFIEBER	74.90
BOMBER	74.90
BORODINO	74.90
BUDOKAN	69.90
BUBBLE +	54.90
BUNDESLIGA MANAGER	59.90
CABAL	69.90
CARTHAGE *	69.90
CASTLE MASTER	69.90
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.90
CHAMPIONS OF KRYNN *	79.90
CHASE H.Q.	64.90
CHRONOQUEST II	74.90
CHR. HUELSBECK WORKSTATION	109.00
CHUCK YEAGERS 2.0 *	69.90
CLOWN O'MANIA	54.90
COLORIS	49.90
COLORADO*	64.90
CONQUEROR	69.90
CRACKDOWN *	74.90
CROSSBOW	59.90
CYBERBALL	54.90
DE LUXE VIDIO	99.00
DOUBLE DRAGON 2	49.90
DRAGON SPIRIT	59.90
DRAGON'S LAIR II	99.00
DRAGONS BREATH *	74.90
DRAGONS OF FLAME DTSCH	69.90
DRAKKHEN	79.90
DRIVING FORCE	69.90
DR.PLUMMET*	64.90
DUNGEON QUEST	64.90
DUNGEONMASTER 1 MB DTS	74.90
DYTER 07	49.90
E-MOTION	64.90
EAST VS WEST *	69.90
ELITE DEUTSCH	69.90
ESCAPE FROM THE PLANET...	69.90
EUROPEAN SPACE SIM.	79.90
EYE OF HORUS	69.90
F 16 COMBAT PILOT	64.90
F 16 FALCON DTSCH	84.90
F 16 FALCON MISSION DTSCH	59.90
F 19 STEALTH FIGHTER *	79.90
F 29 RETALIATOR	74.90
FERRARI FORM. ONE	69.90
FIRE BRIGADE	79.90
FIRST CONTACT	69.90
FIRST PERSONAL PINBALL *	64.90
FLIGHTSIMULATOR II dtsch	105.00
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	49.90
FUGGER	59.90
FULL METALL PLANET	69.90
GHOSTBUSTERS 2	64.90
GOLD OF THE AMERICAS	69.90
GOLD OF THE REALM	59.90
GOLDRUSH	69.90
GORE *	64.90
GRAND OUVERT	49.90
GRAVITY	64.90
GREAT COURTS	69.90
HARD DRIVIN	59.90
HAWAIAN ODYSEE	49.90
HONDA RVF DEUTSCH	69.90
HOUND OF SHADOW	69.90
HOYLES BOOK OF GAMES	79.90
IMPERIUM	69.90
INDIANA JONES III	69.90
INDIANAPOLIS 500 *	69.90
INFESTATION	64.90
INTERPHASE	69.90
IRON LORD	69.90
ITALIA 1990 (CODEMASTER)	19.90
ITALIA 1990 (U.S. GOLD)	64.90
IT CAME F.T.DESERT 1MB D.	84.90
JETSONS*	64.90
JUMPING JACK SON	59.90
KAISER	99.00
KICKOFF	49.90
KICKOFF EXTRA TIME	34.90
KID GLOVES*	69.90
KINGSQUEST I,II,III	89.90
KLAX*	54.90
KNIGHTS OF CHRYSTALIAN	74.90
LEISURE SUIT LARRY I	69.90
LEISURE SUIT LARRY II 1MB	89.90
LIGHTFORCE	64.90
LOGO	74.90
LORDS OF RISING SUN DEUTSCH	84.90
LOST PATROL	69.90
MANCHESTER UNITED	64.90
MANIAC MANSION DEUTSCH	69.90
MICROPROSE SOCCER	69.90
MIDWINTER	69.90
MIGHT & MAGICK II *	74.90
MILESTONES	64.90
NEUROMANCER *	64.90
NINJA SPIRIT	64.90
NORTH & SOUTH	69.90
OIL IMPERIUM	59.90
OMEGA	79.90
OPERATION THUNDERBOLT	69.90
OTHELLO KILLER	59.90
P47 THUNDERBOLT	69.90
PHARAO	69.90
PICTIONARY	74.90
PIPEMANIA	74.90
PIRATES	69.90
PLAYERMANAGER DEUTSCH	59.90
POPULOUS	69.90
POWERBOAT *	64.90
POWERDRIFT	64.90
PREMIER COLLECTION 2	74.90
PREMIER COLLECTION 3*	74.90
PROMISED LANDS	39.90
RAINBOW ISLAND	64.90
RED LIGHTNING	74.90
RINGS OF MEDUSA	74.90
ROCK N'ROLL	64.90
SCENERY CALIFORNIA	39.90
SCENERY EUROP. CHALL.*	39.90
SCENERY MUSCLE CARS	34.90
SCENERY SUPERCARS	39.90
SHADOW OF THE BEAST	84.90
SHERMAN M4	69.90
SHINOBI	49.90
SHOOT EM UP CONSTR. KIT	74.90
SIDMON (MUSIK)	74.90
SILKWORM	54.90
SIM CITY	79.90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	44.90
SKIDZ	54.90
SOCCER MANAGER PLUS	49.90
SPACE ACE	99.00
SPACE HARRIER 2	54.90
SPACE ROGUE	79.90
STADT DER LOEWEN	99.00
STAR COMMAND	74.90
STARFLIGHT 1	69.90
STARLORD *	69.90
STARTRASH	59.90
STORMLORD	49.90
STRYX *	59.90
SUMMEREDITION	64.90
SUPER PUFFY'S	69.90
SUPER SCRAMBLE	54.90
SUPERCARS (GREMLIN)	49.90
SUPERLEAGUE SOCCER	64.90
SUPERWONDERBOY IN MONSTERLAND	69.90
SWORD OF TWIGLIGHT	69.90
TABLE TENNIS SIMULATOR	54.90
TENNIS CUP *	69.90
TESTDRIVE II	69.90
THEIR FINEST HOUR *	79.90
THE THIRD COURIER	64.90
TIE BREAK	74.90
TOWER OF BABEL	69.90
TOYOTTES	59.90
TRACK ATTACK *	64.90
TREASURE ISLAND	19.90
TURBO PRINT II	89.00
TURRICAN *	64.90
TV SPORTS BASKETBALL DTS	84.90
TV SPORTS FOOTBALL DTS	74.90
TWINWORLD	69.90
ULTIMA V *	79.90
ULTIMATE GOLF *	64.90
USS JOHN YOUNG	54.90
WATERLOO	69.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	69.90
WEIRD DREAMS	64.90
WILDSTREETS *	64.90
WINDOW WIZARD *	54.90
WINDWALKER	74.90
WINGS OF FURY *	49.90
XENOMORPH	69.90
XENON II	69.90
XENOMOPHE	64.90
ZAK MC KRACKEN DEUTSCH	69.90

Wenn Sie von einem Versand mehr verlangen, sollten Sie sich unbedingt mal mit uns unterhalten.

Nicht nur, daß wir Ihnen DEMO-Versionen von vielen Spielen liefern, eine spezielle "Support-Line" für Fragen rund um's Spielen unterhalten, einen eigenen Club führen (Clubunterlagen in der Preisliste!), Sie auf Wunsch auch auf Rechnung (nur Clubmitglieder, ab der 3. Bestellung) und per Bankeinzugsverfahren beliefern, eine umfangreichePreisliste mit Abbildungen kostenlos verschicken - wir lassen uns auch sonst einiges einfallen.

Also - wann rufen Sie an? Wir unterhalten uns gerne mit Ihnen!

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

FLIALE KÖLN 1
Mathiasstr.24-26
Tele.0221-23 95 26

FILIALE BONN
Münsterstr.18
Tel.0228-659726

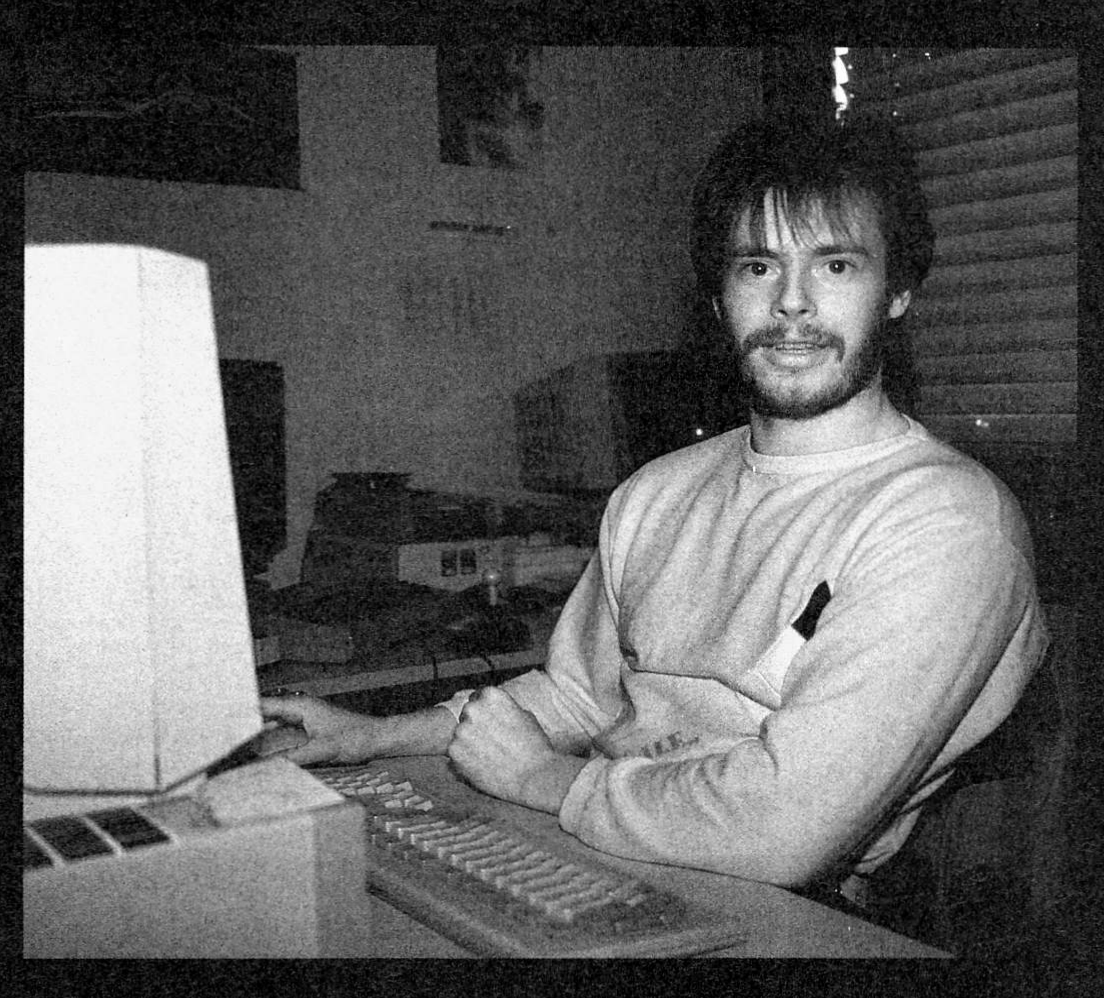
FILIALE DÜSSELDORF
Pempelforterstr.47
Tele.0211-364445

Manni läßt das Ballern nicht . . .

Er zählt zu den besten Spieleprogrammierern Deutschlands. Von ihm stammen die Action-Hits „Katakis“ und „Turrican“. Er scheut die Öffentlichkeit. Er gibt normalerweise keine Interviews. Aber wer kann schon nein sagen, wenn der Joker sein gewinnendes Lächeln aufsetzt?

Exklusiv-Interview mit Manfred Trenz

AJ: *Hallo Manfred, erzähl uns doch mal ein bißchen was über dich!*
MT: Häh? Na schön – ich heiße Manfred Trenz, bin 24 Jahre alt, komme aus Saarbrücken und programmiere Computerspiele.
AJ: *Schon dein ganzes Leben lang?*
MT: Nee, vor ein paar Jahren war ich noch Bauzeichner – total öde! Programmieren bei Rainbow Arts macht wesentlich mehr Spaß.
AJ: *Spielst du selber gerne?*
MT: Logo! Auf dem Amiga finde ich „Silkworm“ und „The Sentinel“ besonders gut. Hauptsächlich spiele ich aber mit meinem Sega Mega Drive oder gehe in die Spielhalle. Dort zocke ich leidenschaftlich gerne „R-Type“, „Darius“, „Galaxy Force“, „Twin Cobra“ und „Truxton“.
AJ: *Mit Ballerspielen kennst du dich aus! Das merkt man auch an „Turrican“.*
MT: Ja, ich habe mir alle guten Shoot 'em ups angesehen und mich davon auch für meine eigenen Sachen inspirieren lassen.
AJ: *Konkretes Beispiel?*
MT: Der Blitz, den man bei „Turrican“ um sich selbst lenken kann, stammt zum Beispiel aus „Truxton“.
AJ: *Wie kommst du eigentlich auf die Fantasienamen für deine Games?*
MT: Lach nicht – aus dem Telefonbuch!
AJ: *Ehrlich???*
MT: Klar, Katakis ist ein griechischer Nachname aus Gütersloh und „Turrican“ stammt von einem Italiener namens Turricano, der in Düsseldorf lebt.
AJ: *Is' ja exotisch! Aber wo wir gerade davon reden, kannst du unseren Lesern vielleicht ein paar geheime Cheatmodes zu „Turrican“ verraten?*
MT: Es gibt keine! Sonst wär's zu einfach, finde ich.
AJ: *Aber hast du nicht irgendwelche anderen Tips auf Lager?*
MT: Es gibt ein paar Überraschungen wie versteckte Extrawaffen und geheime Kammern. Man sollte überall herumhüpfen und auch mal ganz unmögliche Sprünge wagen. Wer etwa im ersten Level ganz nach links geht und in die Höhe hüpft, stößt auf einige Extrawaffen. Geheimkammern erreicht man, wenn man sich in einen Kreisel verwandelt, aber mehr verrate ich nicht!
AJ: *Was wirst du als nächstes programmieren?*
MT: Ein an „Turrican“ angelehntes Ballerspiel mit vielen, vielen Extrawaffen.
AJ: *Die allerwichtigste Frage – wie gefällt Dir eigentlich der Amiga Joker?!*
MT: Oh, ich lese ihn immer recht gerne, wenn mir einer in die Hände fällt.
AJ: *Freut mich zu hören! Wie ist es, bleibt dir neben all der Programmiererei noch Zeit für Hobbies?*
MT: Wenig, alleine die Arbeit an „Turrican“ hat über ein Jahr in Anspruch genommen. Aber daneben schaue ich gern Videos an (Science Fiction und Fantasy) und mache viel Bodybuilding. Schließlich muß der Ballerfinger fit bleiben!
AJ: *Das klingt vernünftig. Manfred, vielen Dank für das aufschlußreiche Gespräch!*





Und weil wir gerade da waren ...

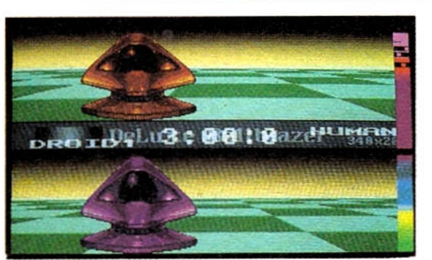
haben wir uns natürlich mal ganz neugierig bei Rainbow Arts umgesehen. Das Ergebnis: Brandaktuelle Screenshots von Spielen, die dort gerade entwickelt werden! Als da wären:

Apprentice



In Apprentice hüpft man als Zauberlehrling durch eine wundersame Plattformwelt. Überall liegen Kisten herum, die der Zauberazubi stapeln, treten, tragen und auf böse Monster werfen kann. 32 Level umfaßt dieses horizontal scrollende Kletterspielchen, das dem Spieler neben Geschick auch einiges an Gehirnschmalz abverlangen wird.

Masterblazer



Wer früher schon auf dem C64 herumgespielt hat, kann sich vielleicht noch an „Ballblazer" von Lucasfilm Games erinnern. Rainbow Arts arbeitet jetzt gerade an einer verbesserten Amiga-Umsetzung. Sie soll Masterblazer heißen und neben neuen Landschaften auch etliche verschiedene Missionen, Aliens und sogar einen Liga-Modus enthalten. Ende dieses Jahres wird das futuristische Fußballspielchen voraussichtlich in den Läden eintreffen.

Re

Ein Strategiegame mit Geschicklichkeitselementen: Auf digitalisierten Hintergrundgrafiken mit Motiven aus dem alten Ägypten befinden sich Steine mit verschiedenen Hieroglyphen. Zu jedem Stein gibt es wie bei Memory ein gleiches Gegenstück. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die passenden Kombinationen zu finden und zusammenzuschieben. Erst wenn ein Paar beieinander liegt, läßt es sich durch Anklicken vom Spielfeld entfernen. Sind alle Steine weg, geht's im nächsten Level mit einer anderen Hintergrundgrafik weiter.



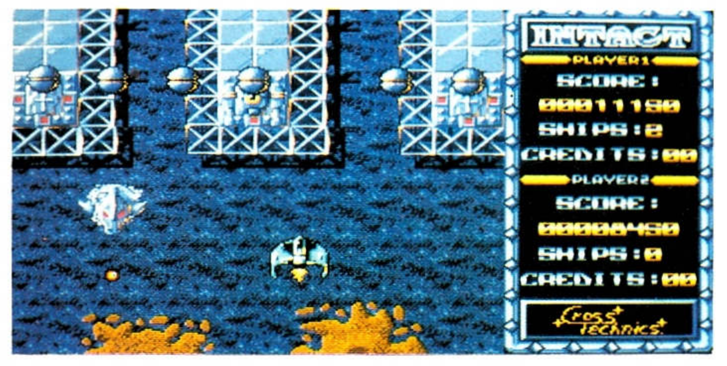
Return to Fractulus

Neben Masterblazer die zweite Amiga-Umsetzung eines alten Lucasfilm-Klassikers: „Rescue on Fractalus" hieß das C64-Original. Genau wie beim Vorbild fliegt der Spieler durch Fractalgrafiklandschaften und muß abgestürzte Piloten suchen, finden und bergen. Im zweiten Abschnitt sind dann Höhlensysteme zu erforschen, am Ende darf zur Belohnung eine Superwaffe zerstört werden. Die Programmierer behaupten, das fertige Spiel werde mit hervorragenden Grafiken, fantastischen FX und gigantischen Musiken glänzen. Mitte 1991 wissen wir, ob's stimmt! (C. Borgmeier)

Der Amiga Joker meint: Intact ist ein Shoot 'em Up mit geradezu vorbildlicher Spielbarkeit!







Die hervorragende Spielbarkeit kommt auf den Fotos natürlich nicht so rüber

Das Auffälligste an dem neuen Shoot 'em up von Sphinx ist eindeutig der Titelsound: Zu einer fetzigen Melodie ertönt gleichzeitig eine pfiffig beigemischte Sprachausgabe – ein Wahnsinn, was die Jungs da aus dem guten alten Amiga rausgekitzelt haben!

Ansonsten ist Intact ein Ballerspiel, wie es schon viele gibt; zwei Spieler können gleichzeitig auf riesige Schwärme von außerirdischen Angreifern feuern und Schiffe, Plattformen und gelegentlich aus dem Wasser auftauchende Seepferdchen versenken. Zwischendurch werden Bonuskapseln eingesammelt, die sich dann in bestimmten Zonen in Extrawaffen umwandeln lassen. Also alles nicht gerade ungewöhnlich, doch was dieses Game auszeichnet, ist seine enorm gute Spielbarkeit! Es gibt kaum linke Stellen, und wenn, lassen sie sich mit Tücke und Spielpraxis leicht meistern.
Das Vertikal-Scrolling ist sauber programmiert, die Animationen sind flüssig; nur bei den Explosionen haben die Programmierer ein wenig daneben gehauen – die sehen eher aus wie ein rotierender Lolli. Grafik und (Spiel-)Sound sind zwar nicht so aufwendig wie beispielsweise bei „Xenon II", aber das ist schließlich nicht alles bei einem solchen Game. Vor allem im Hinblick auf die „Playability" ist Intact ein ordentliches Actionspielchen, das sich Freunde des Genres getrost mal ansehen sollten. Es lohnt sich durchaus!
(C. Borgmeier)

Intact
Grafik: 64%
Sound: 80%
Handhabung: 80%
Spielidee: 15%
Dauerspaß: 81%
Red. Urteil: 78%
Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Sphinx/Grandslam
Bezug: noch offen

Spezialität: Highscores werden leider nicht gesaved, bei unserem Testexemplar hielten sie sich noch nichtmal im Speicher.

Auf eigenem Grund und Boden …
Sim City – Terrain Editor



Links das Editionsfenster, rechts die Übersichtskarte

Der Amiga Joker meint: Der Terrain Editor ist das ideale Werkzeug für versierte Landschaftsarchitekten!

Bei ihrem Erscheinen sorgte Infogrames' Städtebau-Simulation für erhebliches Aufsehen und stürmte gleich beim ersten Anlauf sämtliche Verkaufscharts. Jetzt gibt's auch einen Terrain Editor dazu!

Die unscheinbare kleine Diskette hat so einiges zu bieten: Zum einen den Zufalls-Geländegenerator, der sich von dem in „Sim City" eingebauten dadurch unterscheidet, daß man Größe und Menge der Baumgruppen, die Anzahl der Seen und sogar die Windungen der Flüsse vorher einstellen kann. Wer seine Landschaften lieber von A bis Z selbst erstellen möchte, kann dies mit Hilfe des Feld-für-Feld-Editionsmodus machen. Jedes Feld umfaßt eine Fläche von ca. 18 x 18 fiktiven Quadratkilometern, die sich nach Belieben mit Bäumen, Gewässern und freiem Land ausgestalten läßt. Auch bereits bestehende Städte können auf diese Art verändert werden. Wer also zu nahe am Wasser gebaut hat und jetzt nicht alles wieder wegbulldozern will, verbreitert damit einfach den Uferstreifen und schon ist Platz für eine Umgehungsstraße! Ein paar Städte zum Üben werden gleich mitgeliefert (u.a. Gotham City!).
Wie klappt die Landschaftsmalerei in der Praxis? Einwandfrei! Gezeichnet wird mit der Maus, die vielen nützlichen Funktionen sind über Icons bzw. eine Menüleiste abrufbar. Das deutsche Handbuch erklärt zwar nicht restlos alles, die Handhabung ist aber nach kurzer Eingewöhnung völlig problemlos. Der wahre Städteplaner kommt somit um die Anschaffung dieser Zusatzdisk einfach nicht herum! (od)

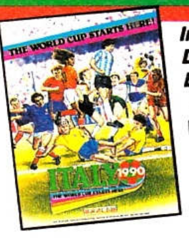
Sim City Terrain Editor
Handhabung: 80%
Preis/Leistung: 71%
Red. Urteil: 78%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Der Editor ist für sich alleine lauffähig, natürlich kann man ohne das Original mit den erstellten Stadt/Gelände-Dateien nichts anfangen. Übrigens: Diese Dateien können sogar auf anderen Computersystemen (PC, Macintosh) verwendet werden!

HIER STARTET DER WELTCUP!

EIN UMFASSENDER SPIELFÜHRER UND EINE GENAUE SIMULATION DES AUFREGENDSTEN SPORTEREIGNISSES DER WELT

EINE HERAUSFORDERUNG AN SIE!



In dieser auf Deutschland beschränkten Ausgabe sind Sie der Star der Weltmeisterschaft.

Der Erfolg bezieht sich allein auf Sie und wie geschickt Sie Ihre Wahlen treffen.

UND DAZU: DIE WELTCUP-DATEN IM ÜBERBLICK



64 Farbseiten mit ausführlichen Informationen über alles, was Sie über das 1990er WM-Finale in Italien wissen möchten – ***TEAMAUFLISTUNGEN, FRÜHERE WELTCUPLEISTUNGEN, DER WEG NACH ITALIEN, DIE QUALIFIZIERUNGSRUNDEN, TRIKOTFARBEN UND VOLLER SPIELKALENDER.***

WELTCUP-TRIVIA-QUIZ

Prüfen Sie Ihr Wissen mit dem:
'HIER STARTET DER WELTCUP" – TRIVIA QUIZ!
Frage: WELCHER TORHÜTER LIESS BEI SEINER LIGAPREMIERE 5 TORE DURCH UND HAT SPÄTER EIN WELTMEISTERTEAM ANGEFÜHRT?
Antwort: ?

ACTION WIE AUF DEM RASEN

Beinhaltet: • ***Unterschiedliche Geschicklichkeits-, Geschwindigkeits-, Stärke- und Agressionslevel.*** • ***Formationswahls.*** • ***Gesamtes Teamplatzierungssystem.***

PLAZIEREN SIE SICH IM FINALE

Wählen Sie Ihr Team aus einer WIRKLIC spielenden Gruppe. Kämpfen Sie sic den Weg durch authentische Liga- u Ausscheidungsspiele bis zum Finale und treten Sie dabei gegen echte Spieler an.



EINMALIGE SPIELEIGENSCHAFTEN

Beinhaltet: • **Spieler vs. Spieler-Opti**
• **Unterschiedliche Spieldauer (2 b 45 Minuten).**
• **TV-artige Darstellung Schiedsrichter, der rote Karte zeigen kann!**
UND VIEL, VIEL MEHR.!!

Erhältlich für:
CBM AMIGA · ATARI COLOUR MONITOR
CBM 64/128 & AMSTRAD
Kassette & Diskette
SPEKTRUM-Kassette.

ITALIEN 1990. 24 Mannschaften und ihre Fans strömen nach Italien zum größten Sportereignis der Welt, und viele Millionen Zuschauer werden die Spiele auf dem Bildschirm miterleben.

Aber für Sie "STARTET DER WELTCUP HIER!" Erfahren Sie die Tatsachen über alle Mannschaften, Austragungsorte und Veranstaltungsdaten! Wählen Sie Ihre Gruppe und dann: "SCHUSS AUF'S TOR!" – gewinnen Sie den Pokal für Ihr Land!

Und dann lehnen Sie sich zurück und bleiben der bestinformierte Weltcup-Fußballfan!





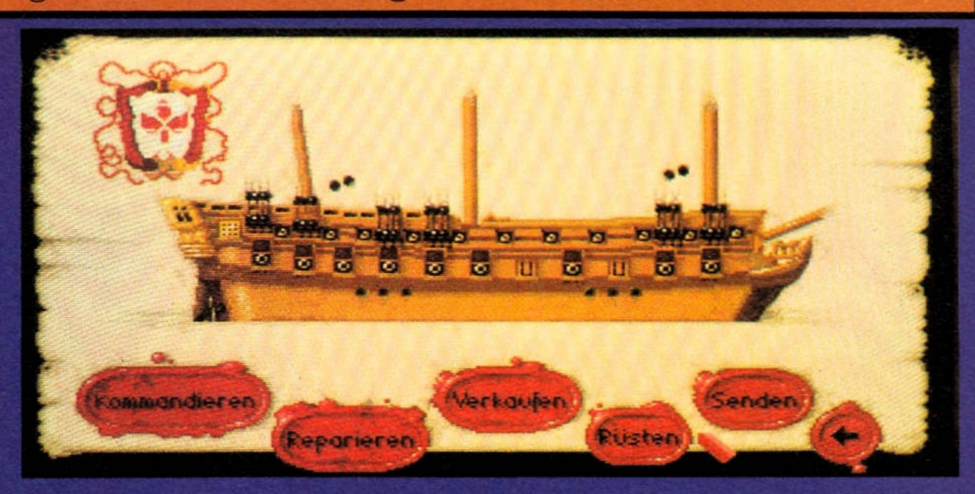
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

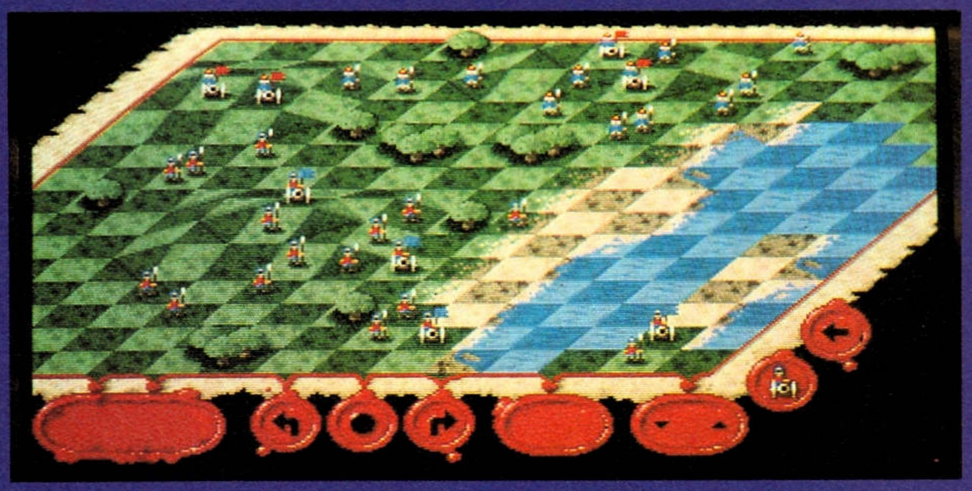


St. Thomas



Sphinx' neues Spiel trägt seinen Namen nach einer kleinen Insel vor der Ostküste Mittelamerikas. Aber nicht, daß Ihr jetzt glaubt, hier würden Sandburgen gebaut oder die Palmen am Strand gezählt – es geht vielmehr um eine ganz ernsthafte Handelssimulation.





Machen wir uns also an die Arbeit: Der Kommerzien- und Marinerat De Laporte soll im Auftrag von Friedrich Wilhelm von Preußen dem exotisch gelegenen brandenburgischen Marinestützpunkt zum wirtschaftlichen Aufschwung verhelfen. Das funktioniert nur, wenn sich genügend Händler auf dem Eiland niederlassen und dort ihren Geschäften nachgehen. Damit ihre Waren unbehelligt per Schiff zum jeweiligen Bestimmungsort transportiert werden können, muß der Spieler die Handelsrouten sichern und „seine" Händler vor Übergriffen schützen. Vernachlässigt er seine Aufgaben, fangen die Händler an, andere, besser gesicherte Stützpunkte vorzuziehen und die Kolonie verfällt langsam. Das kann sogar so weit gehen, daß die Kolonie wegen Unrentabilität vom großen Kurfürsten geschlossen wird – Game over!

Um den Handel auszuweiten, muß man neue Stützpunkte errichten und diese durch das Militär schützen lassen, damit einem die Konkurrenz das eroberte Territorium nicht gleich wieder wegschnappt. Man kann dazu mit dem Gouverneur einer anderen Insel einen Pachtvertrag schließen oder die gewünschte Kolonie einfach erobern. Letzteres geschieht in kleinen Actionsequenzen, wobei es grundsätzlich zwei Möglichkeiten gibt: Entweder man greift die feindlichen Befestigungsmauern mit einem Schiff an, oder man schickt seine Soldaten in den Kampf. Die stehen sich dann (ähnlich wie bei Schach) auf dem Feld der Ehre gegenüber. Treffen zwei Einheiten aufeinander, werden Stärke, Motivation und Anzahl der Streitkräfte miteinander verglichen, und die schwächere Einheit verabschiedet sich vom Bildschirm.

St. Thomas ist wahnsinnig komplex: Neben dem Warenhandel und den militärischen Auseinandersetzungen darf sich De Laporte auch um die „Öffentlichkeitsarbeit" kümmern. Er besucht die Gouverneure anderer Handelsstützpunkte, gibt rauschende Feste und umgibt sich mit Damen aus den besten Kreisen. Außerdem kann er Piraten anheuern, die für ihn andere Stützpunkte ausplündern oder gegnerische Handelsschiffe versenken.

Trotz seiner vielen Möglichkeiten ist das Game kinderleicht zu bedienen, alles wird komplett über Menüs gesteuert. Grafisch ist Sphinx' neue Strategie- und Handelssimulation äußerst ansprechend; auch der bis jetzt vorhandene Sound klingt recht beeindruckend. Leider fehlten bei unserer Vorabversion noch einige Musiken und verschiedene Details bei den Actionszenen. Ihr müßt Euch wahrscheinlich noch einige Monate gedulden, bis St. Thomas in die Läden kommt – wer auf strategische Handelssimulationen steht, kann ja schon mal anfangen zu sparen!

(C. Borgmeier)

St. Thomas

Grafik:	77%
Handhabung:	81%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	76%
Red. Urteil:	77%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Sphinx/Grandslam
Bezug: noch offen

Spezialität: Auf die Soundnote haben wir verzichtet, weil die Musiken unserer Testversion nochmal überarbeitet werden sollen. Auch steht noch nicht ganz fest, ob das Game letztendlich auf zwei oder drei Disks daher kommt.





Pirates!

Der Amiga Joker meint: Entert die Geschäfte: Pirates! am Amiga ist eine Klasse für sich!

Endlich, endlich und nochmal endlich! Was bisher C64- und ST-Spielefans vorbehalten war, können jetzt auch wir Amigianer genießen: die bärenstarke Seeräuber-Simulation des amerikanischen Softwaregiganten Microprose!



Barbados
(English)
prospering
Two forts 150 soldiers
2900 citizens 18,000 gold

Barbados is bustling with activity.
What will you do?
Visit the governor
Visit a tavern
Trade with a merchant
Divide up the plunder
Check information
Leave town



Dem jungen, vielversprechenden Seefahrer stehen in Pirates! die verschiedensten Möglichkeiten zur Verfügung, um zu Ruhm, Reichtum und Macht zu gelangen: Entweder man arbeitet sich als Günstling eines Hofes nach oben, startet eine Karriere als Seeräuber, oder versucht sich am Nachspielen einer historischen Situation. Ehe sich der ambitionierte Jungkapitän auf den ersten Beutezug macht, kann noch bestimmt werden, welcher Nationalität man angehören möchte (Engländer, Spanier, Holländer oder Franzose), wie hoch der Schwierigkeitsgrad angesiedelt sein soll und wo die persönliche Stärke liegt (Empfehlung für Neulinge: Fechten). Dann folgt auch gleich das erste Duell . . .

Dieser „Übungskampf" um die Kommandatur eines Schiffes ist noch kein Problem; da derlei Fechtduelle aber im weiteren Spielverlauf andauernd vorkommen, und nicht jeder Kontrahent so schwach auf der Brust ist (hängt später im wesentlichen vom Mehrheitsverhältnis der gegnerischen zur eigenen Mannschaft ab), ist man gut beraten, sich alsbald mit der Maussteuerung dieser Duelle anzufreunden. Endlich auf hoher See, dirigiert man sein Schiff auf einer scrollenden Landkarte mit bzw. gegen Wind und Wetter und achtet auf Untiefen, will man nicht einen längeren Zwangsurlaub auf einer einsamen Insel machen. Sobald der Ausguck ein anderes Schiff erspäht, kann man per Mausklick entscheiden, ob ein Angriff ratsam ist – Schiffe der eigenen Nation läßt man besser in Ruhe, und Piraten sind meist gewiefte Kämpfer. Kommt es zur Seeschlacht, sprechen die Kanonen: Es gewinnt, wer besser navigiert und/oder im abschließenden Fechtduell siegt. Verlierer enden im Knast und können nur noch hoffen, nach einigen Monaten von ihren Kameraden freigekauft zu werden.

Die Beute verhökert man dann in Ortschaften beim Händler, ein Besuch in der Taverne ermöglicht den Ankauf von Informationen (z.B. Schatzkarten!), manchmal wollen auch weitere Seefahrer anheuern. Aber auch der örtliche Gouverneur darf nicht vernachlässigt werden: Er vergibt Aufträge, für deren Erledigung Titel plus Land winken, und so manche Gouverneurstochter ist eine gute Partie . . .

Das alles ist nur ein kleiner Ausschnitt dessen, was Pirates! so zu bieten hat – jedes Spiel verläuft etwas anders, für Überraschungen ist stets gesorgt. Den vollen Durchblick über alle Möglichkeiten und Zusammenhänge des komplexen Strategie-Adventures bietet die Lektüre des umfangreichen und stimmungsvoll geschriebenen englischen Handbuchs. Apropos Stimmung: Pirates! hat so viel davon, daß es eine wahre Pracht ist! Dafür sorgen neben dem excellenten Spielprinzip die starken Grafiken und der tolle Sound. Es wird nicht lange dauern, bis dieses Game sämtliche Amiga-Charts geentert hat –schon deshalb, weil „unsere" Version die mit weitem Abstand beste ist! (C. Borgmeier)



Pirates!

Grafik:	82%
Sound:	79%
Handhabung:	84%
Spielidee:	94%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	86%
Red. Urteil:	88%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Microprose
Bezug: International Software

Spezialität: Spielstände oder ein Platz in der Highscoreliste müssen auf einer extra Disk gepeichert werden. Musikfreunde können die 10 verschiedenen Songs des Spiels gesondert anhören (Anfangsmenü).



Was macht ein Softwarehaus, wenn es mit demselben Spiel zweimal kassieren will? Es bringt einfach das gleiche Programm (mit kleinen Änderungen) unter neuem Titel nochmal raus!

Vorliegendes Game ist der dreisteste Fall von Eigenplagiat, der mir jemals untergekommen ist! Wen die folgende Geschichte also an „Safari Guns“ erinnert, der liegt damit völlig richtig: Der Spieler soll als Fotoreporter Bilder von verschiedenen Viechern knipsen, wobei er von bösen Wilderern und wilden Tieren bedroht wird. Sein Einsatz führt ihn diesmal nach Amerika, Indien, Australien und in die Eiswüste der Arktis. Im Unterschied zum Vorgänger hat man die Fotoausrüstung nicht von Anfang an dabei, sondern muß sie sich erst nach und nach zusammenklauben. Ansonsten ist das Spielprinzip absolut identisch: Man knipst und schießt und knipst und schießt...
Übermäßig schwierig ist die Sache nicht, da man für das Gewehr unendlich viel Munition hat. Dazu kommen satte fünf Leben, außerdem tauchen immer wieder Extras für ein weiteres Bildschirmdasein auf. Die Grafik sieht nahezu genauso aus wie bei „Safari Guns“, nur etwas schlechter – kein Wunder, es gibt jetzt schließlich bloß noch eine Disk statt zwei. Der Sound hat sich auch nicht gerade verbessert, die Kompositionen machen einen etwas lustlosen Eindruck. Das (gute) alte Punktesystem wurde weggelassen, stattdessen darf man sich nunmehr an solchen „Verbesserungen“ wie einer ungenaueren Mausabfrage erfreuen. Wenn Ihr mich fragt: Die Neuauflage der Fotosafari ist rundum eine Frechheit, die zum Himmel stinkt! (mm)

Wild Life

Grafik: 72%
Sound: 61%
Handhabung: 64%
Spielidee: 12%
Dauerspaß: 38%
Preis/Leistung: 33%
Red. Urteil: 36%
Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: New Deal Productions
Bezug: Rushware

Spezialität: High- oder sonstige Scores sucht man vergebens, dafür gibt's eine (schwache) deutsche Anleitung. Traurig, traurig...

Ninja Spirit



Der verkleidete Geisterwolf bei seinem K(r)ampf mit den bösen Mächten

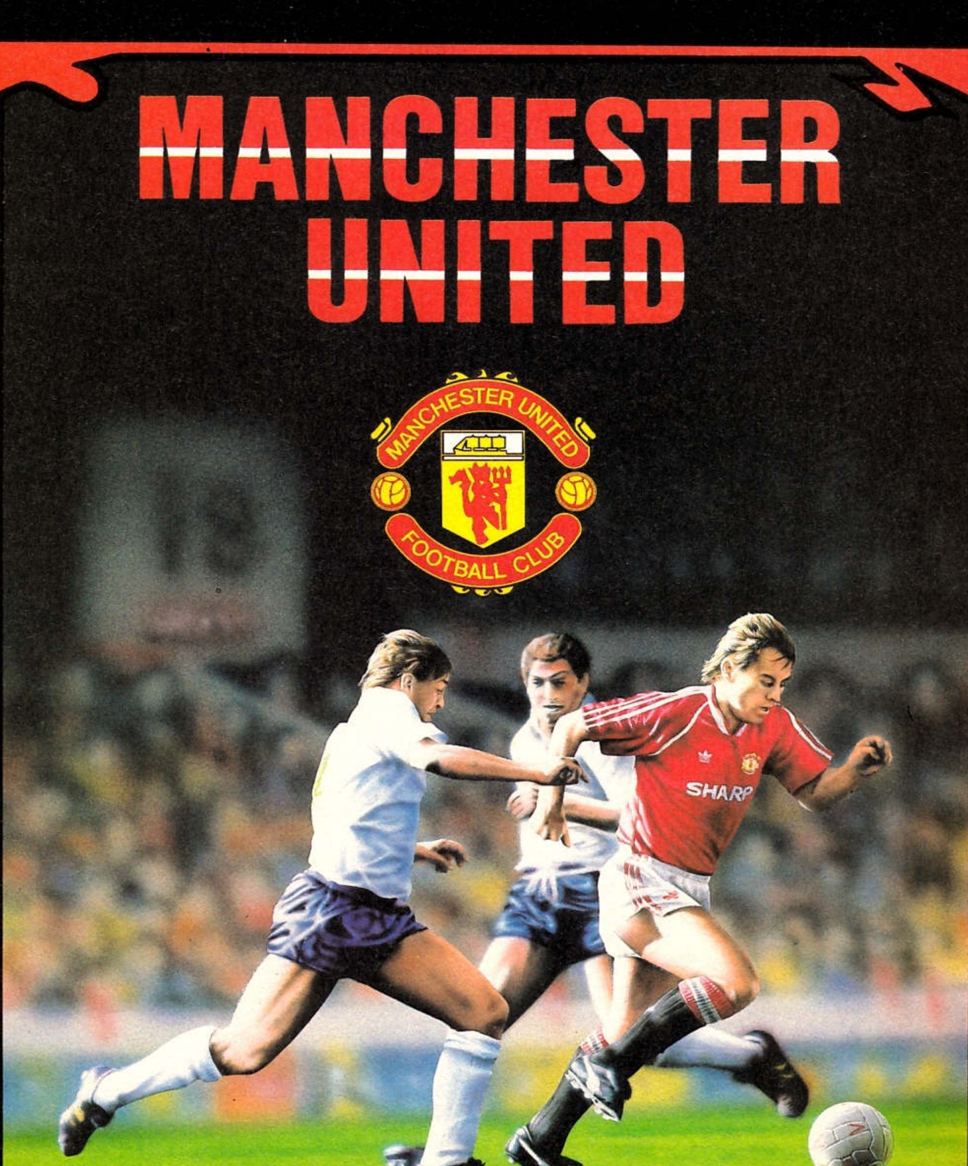
Was macht ein Softwarehersteller, wenn ihm nichts Neues einfällt? Im Zweifelsfall eine Ninja-Prügelei. Und wenn einem selbst dafür keine glorreiche Idee zufliegt, dann nehme man sich ein Beispiel an Activision und setze einen zwei Jahre alten Automaten um...

Vorgeschichte gibt's keine, wozu auch? Schlimm genug, daß einem in der Anleitung erzählt wird, man sei der Geist eines weißen Wolfs und habe spaßeshalber die Gestalt eines Ninjas angenommen, um „den Mächten des Bösen den Kampf anzusagen“. Wäre unser Held mal lieber ein Wolf geblieben, denn das Ninja-Sprite sieht irgendwie bucklig aus und führt zudem das Schwert wie ein Metzger sein Schlachtmesser.
So tigert man also von links nach rechts durch die pastellfarbenen Level und versucht seine vier Bildschirmleben gegen die zahlreichen Gegner (Samurais, Musketiere, Wölfe etc.) zu verteidigen und möglichst unbeschadet über die vielen Fallen (morsche Planken, herabfallende Steine usw.) zu gelangen. Kein leichtes Unterfangen, denn die Steuerung ist nervös, und die Mächte des Bösen sind wahrlich mächtig. Neben dem Schwert und den obligatorischen Shurikens, stehen anfänglich eine Art von Wurf-Regenschirm und eine ausfahrbare Peitsche im Stil von „Bionic Commando“ als Waffen zur Verfügung. Später kann man dann noch speziellere Geschoße finden, oder durch Aufsammeln von Kügelchen hilfreiche Geister anwerben.
Ninja Spirit bietet sauber programmierte Durchschnittskost mit weichem Scrolling, mittelprächtiger Grafik, Düdel-Sound und einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Die Frage ist nur: Wer hat nicht schon ein Dutzend solcher Games daheim? (ml)

Ninja Spirit

Grafik: 59%
Sound: 43%
Handhabung: 60%
Spielidee: 11%
Dauerspaß: 41%
Preis/Leistung: 29%
Red. Urteil: 36%
Für Experten
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Waffen werden mit der Leertaste gewechselt, und entgegen der Anleitung wird nicht mit P gepaust, sondern über F9/F10.



Das offizielle Computerspiel


1.5 MB Grafik, wovon 480k für die 15 Screens des Manchester United-Stadions verwendet wurden.

Diese Features erwarten Sie:


1. Ein vollwertiges Arcade-Spiel:
   Strafstöße, Einwürfe, Eckstöße, Freistöße, Schiedsrichter, Linienrichter,. Action-Replay; sehen Sie sich die Tore in Echtzeit-Digitalisierung noch einmal an!


2. Ein ausgereiftes Management-Spiel
   Steuerung mit voll animiertes Symbolen, Auswahl und Zusammenstellen der Mannschaft, Verletzten-Liste, Spieler-Status, Tabelle, Trainieren einzelner Spieler, Management-Report, Transfer-Markt: Spieler ein- und verkaufen, Po kalspiele, digitalisierte Sprachausgabe.


Erhältlich für Amiga und Atari ST


IBM/Kompatible, C64 (Kass. & Disk), Archimedes, Konix Multi-System, Spectrum (Kass: & Disk), Amstrad CPC (Kass. & Disk), MSX (Kass.).

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst Österreich: Karosoft Schweiz: Thall AG

SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION.

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

The Third Courier

Ein Game der etwas anderen Art: Während es üblicherweise bei Rollenspielen darum geht, Monster zu erlegen, Zaubersprüche zu erlernen und feuchtkalte Dungeons zu erforschen, darf man hier in heruntergekommenen Hotels nach Geheimagenten suchen. In einer Stadt namens Berlin.

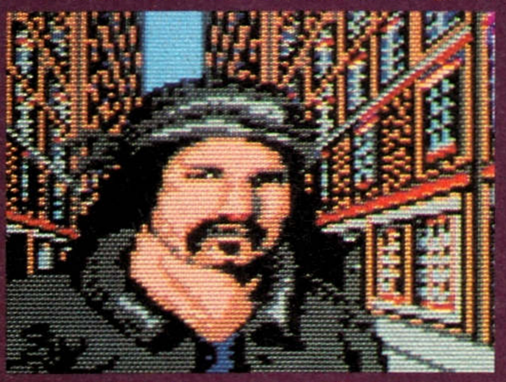
Der Spieler übernimmt die Rolle eines Bond-Verschnitts mit dem Codenamen „Moondancer". Er muß für seinen Arbeitgeber (den CIA) drei wichtige Dokumente auftreiben, die von drei verschiedenen Kurieren nach Brüssel geschmuggelt werden sollten. Zwei von den dreien hat der böse Feind schon eliminiert; es ist also durchaus Eile geboten, bevor der letzte auch noch auf Nimmerwiedersehen verschwindet!

Stürzen wir uns also ins pralle Agentenleben: Da es ein Solo-Rollenspiel ist, brauchen wir vorher auch keine Party zusammenstellen, sondern unserem Mann nur ein paar Tarnexistenzen verpassen, Cover genannt. Allerdings sollte man hier schon ein bißchen Umsicht walten lassen, da die festgelegten Fähigkeiten den späteren Spielverlauf beeinflussen (vier sehr unterschiedliche Tarnungen bewähren sich in der Praxis am besten). Anschließend finden wir uns in seinem Arbeitszimmer in Westberlin wieder, wo wir uns als erstes mit Geld, einem amerikanischen Paß, sowie einer handlichen Wumme versorgen. Dann noch den Use-Befehl auf Moondancers Computer und Anrufbeantworter angewendet; schon stehen etliche Erfahrungspunkte auf dem Konto! Dabei ist dies erst der Anfang eines laaangen Weges. Und dieser Weg wird uns noch oft, viel zu oft, an einem Polizisten mit riesiger Knarre und unverwüstlicher Gesundheit vorbeiführen. Der zufallsgesteuerte Unsympath ist der große Schwachpunkt dieses Games: Wie soll man nur vorwärtskommen, wenn manche Orte bloß zu Fuß erreichbar sind, man aber ganz unvermeidlich an jeder zweiten Ecke von dem Kerl aufgehalten wird? Entweder man läßt sich von ihm umnieten, oder man flieht. Das Problem ist, daß Fliehen unseren Agenten überall hinbringt, nur nicht dahin, wo er eigentlich hinwollte. Es erfordert schon ein großes Maß an Geduld und Durchhaltevermögen, hier immer wieder vom letzten Speicherstand aus zu starten!

Wer also in solchen Fällen zu spontanen Wutausbrüchen neigt, sollte besser die Finger von Third Courier lassen. Alle anderen bekommen ein Rollenspiel mit dichter Atmosphäre und tollem Komfort; besonders die Handhabung überzeugt – einfacher kann man eine Maus/Menüsteuerung nicht mehr gestalten! Die animierte Grafik im „Bard's Tale"-Stil ist auch nicht übel, ebenso wie der (wenige) Sound. Und vor allem ist es mal eine wirklich neue Spielidee, die sich wohltuend vom üblichen Monsterschlachten abhebt. (Hans-Werner Raabe)



Mönsch, so eine Sekretärin hätte ich auch gerne!



Was sind heute wieder für finstere Gestalten unterwegs . . .!



Herr Ober, ein Molotow-Cocktail bitte!



Der Amiga Joker meint: Spione statt Monster – Third Courier ist ein Rollenspiel nach dem Geschmack von Mr. Bond!

The Third Courier

Grafik:	71%
Sound:	62%
Handhabung:	90%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	76%

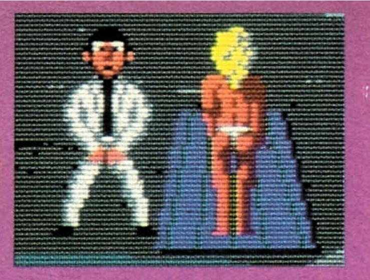
Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Installation auf Festplatte möglich, es wird ein Code von einem Schiebestreifen abgefragt. Der Packung liegt ein kleiner Stadtplan als Orientierungshilfe bei.





Der Amiga Joker meint: Nicht umsonst ist Larry der bekannteste Computer-Held aller Zeiten – ein echter Dauerbrenner!



LARRY 3

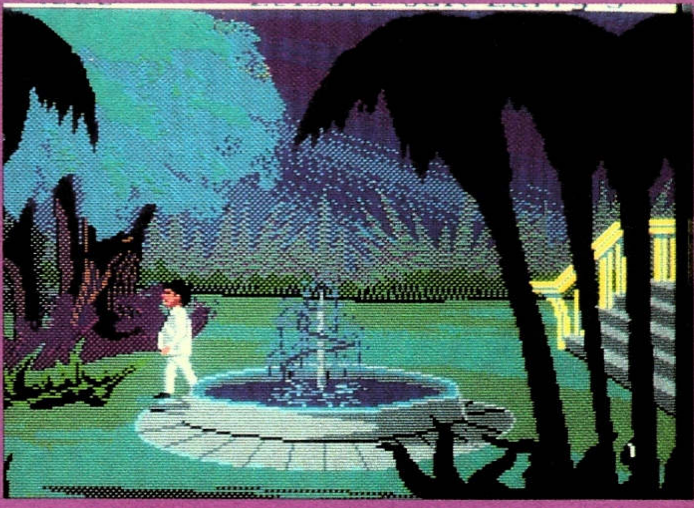
Laut unserem Szene-Maulwurf Dr. Freak, geistern schon seit längerem illegale Versionen der neuen Streiche des beliebten Schwerenöters durch's Amiga-Land. Jetzt ist das Game offiziell erhältlich – immer noch erstaunlich schnell, gemessen an Umsetzungen anderer Sierra-Adventures. Also ein echter Quickie diesmal?

Wie schon vor ihm Adam und Eva, wird auch Mr. Laffer aus seinem (Insel)Paradies, das er sich im letzten Teil so mühsam erkämpft hat, vertrieben: Sein ehedems einsames Eiland verwandelt sich langsam aber sicher in eine Touristenhochburg mit riesigen Hotels, seine Frau hat ihn wegen einer anderen Dame verlassen, und zu allem Überfluß setzt ihn auch noch sein Boß vor die Tür! Aber der Mann im weißen Anzug ist ja einiges gewöhnt...

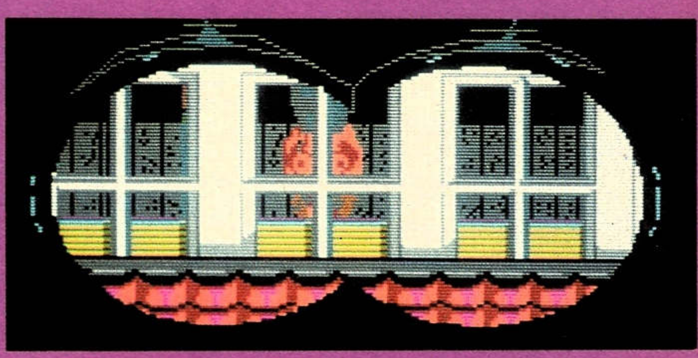
Volle fünf Disketten hat Sierra diesmal für die Abenteuer des Möchtegern-Casanovas reserviert, und natürlich fehlt auch die obligatorische „Erwachsenen-Abfrage" nicht. Nur wer hier alle Fragen beantworten kann, darf Larry in seiner vollen Schlüpfrigkeit genießen. Technisch hat sich auch sonst wenig geändert: Immer noch sind die Ladezeiten schrecklich lang, immer noch ist der Bildschirmaufbau quälend langsam, und auch der Parser zeigt sich um keinen Deut verständiger als bei den früheren Larry-Adventures. Soundmäßig ist ebenfalls wenig los (das übliche „Larry-Theme" und ein paar andere Musikstücke), aber das alles kann einen echten Larry-Fan natürlich nicht verschrecken. Denn: Wer auf zynischen, wahnwitzigen, trockenen und manchmal auch rabenschwarzen Humor steht, kommt um den verkrachten Frauenhelden einfach nicht herum! Gottseidank hat sich auch in dieser Hinsicht nichts geändert...

Neu hingegen ist eine sehr praktische Autosave-Funktion, der Umstand, daß nun die Screenfarben geändert werden können, und die Tatsache, daß der Spieler im Verlauf des Abenteuers zeitweise auch Patti, eine der vielen Damenbekanntschaften unseres (zwischenzeitlich etwas rund gewordenen) Helden, steuern muß. Ebenfalls brandneu ist..., haltet Euch fest..., daß jetzt endlich, endlich auch Besitzer eines unaufgerüsteten Amigas in den Genuß von Al Lowes makaberen Humor kommen – Larry III läuft mit 512K! Um einwandfreies Funktionieren zu garantieren, sollte aber unbedingt sämtliche Peripherie (Zweitlaufwerk, Drucker etc.) abgesteckt, und der Rechner (zwecks Speicherentleerung) neu gestartet werden.

Gesteuert wird nach wie vor wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur. Da das Programm ohne Kopierschutz (Paßwortabfrage) auskommt, steht auch der Installation auf Harddisk nichts im Wege. Sind die knapp 120 Märker in Larry III also gut investiert? Nun, ich für meinen Teil meine, daß die Story (vor allem gegenüber dem genialen Teil I) langsam ein bißchen zäh wird, aber was ein echter Larry-Fan ist, für den stellt sich die Frage erst gar nicht – Larry for ever! (mm)



Typisch Sierra: Nur mittelmäßige Grafik, aber maximaler Spielspaß!



Das sind ja schöne Aussichten...!



Am Strand geht's heiß her!

Leisure Suit Larry III

Grafik:	68%
Sound:	61%
Handhabung:	74%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	76%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: Sierra OnLine
Bezug: Frank Heidak

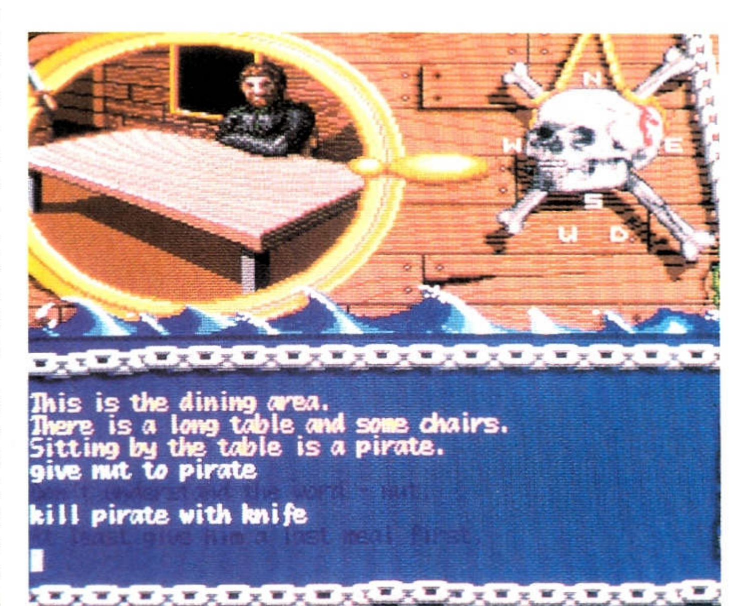
Spezialität: Wer Larry bei der angegebenen Bezugsquelle besorgt, erhält eine deutsche Anleitung und die Komplettlösung gleich mit. Trotz des höheren Preises noch immer keine Midi-Unterstützung!

Umsonst gehofft …
The Island of Lost Hope

Der Titel sagt es schon fast: Lassen Grafik und Sound anfangs noch auf ein Super-Adventure hoffen, schwindet dieser Eindruck leider im weiteren Verlauf rapide dahin …

Die Story ist das übliche Seemannsgarn: Ein junger Kapitän (der Spieler) ist auf der Suche nach dem Schatz der „Vergessenen Seelen". Dummerweise wird sein Schiff von blutrünstigen Piraten gekapert; die plündern seine Ladung, meucheln die Besatzung und wollen zuguterletzt auch noch dem Captain an die Gurgel – das gilt es natürlich zu verhindern!

Ein originelles Intro macht Lust auf mehr, und tatsächlich ist auch die übrige Grafik weitgehend animiert und nicht von schlechten Eltern – glaubt man dem Handbuch, ist es sogar die erste Adventure-Grafik mit 64 Farben (Extra Halfbright-Modus). Auch das digitalisierte Wellenrauschen und die sonstigen Geräusche sind nett gemacht. Selbst die Benutzerführung im Stil von „Deja Vu" und Konsorten ist nicht übel, allerdings muß hier schon noch einiges eingetippt werden. Dafür gibt's Automapping, um einem das lästige Kartenzeichnen zu ersparen.



Bullaugenmäßig, die Grafik!

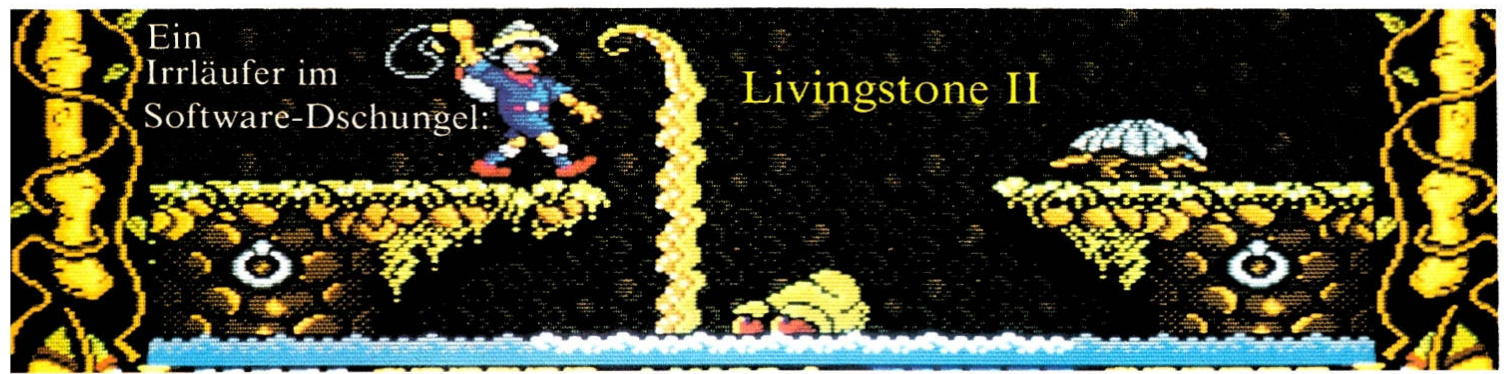
Nur: Die Grafik ist zwar hübsch, aber leider ziemlich klein. Und der Parser erinnert stark an den von „Pirate Adventures", der hat nämlich auch nie was verstanden. Schließlich und endlich ist noch die Story reichlich dünn – für Anfänger mag's ja gerade so ausreichen, aber der wahre Adventure-Profi wendet sich da lieber echten Abenteuern zu! (mm)

The Island of Lost Hope

Grafik:	72%
Sound:	66%
Handhabung:	61%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	57%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Digital Concepts
Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Disks, es muß aber nur zweimal gewechselt werden. 512 K reichen, bei 1 MB verkürzen sich die Nachladezeiten auf ein Minimum.



Ein Irrläufer im Software-Dschungel: Livingstone II

Zur Zeit kriegt anscheinend jedes Game seine Fortsetzung – selbst wenn es noch so unbedeutend und schlecht gemacht ist! Warum also nicht auch Opera Softs tropische Suchaktion nach dem verschollenen Dr. Livingstone?

Wie schon im ersten Teil geht es auch diesmal wieder darum, in Gestalt eines kauzigen Tropenforschers durch den Urwald zu hüpfen, um den abhanden gekommenen Arzt zu finden. Anfangs schlägt man sich durch die ausgetrocknete Savanne, wo Löwen und etliche andere tödliche Gefahren lauern. Als Hilfsmittel stehen Bumerang, Peitsche, Bomben und eine Sprungstange zur Verfügung. Ist der erste Level einmal geschafft, gibt's ein Paßwort, damit man das nächste Mal gleich mit dem zweiten Abschnitt beginnen kann. In diesem spaziert der Held durch einen verlassenen Bergwerksstollen, springt über Flußpferde und durchquert einen ungastlichen Sumpf voller Krokodile und Pythonschlangen.

Das klingt zwar alles unheimlich aufregend, ist es aber leider ganz und gar nicht! Vor allem die Grafik ist miserabel ausgefallen: Nicht nur, daß alle Farben ziemlich verwaschen aussehen, auch die Animationen und das ruckelige Scrolling lassen sehr zu wünschen übrig. Die Steuerung ist viel zu träge und ungenau, dazu muß man andauernd mit den Funktionstasten zwischen den einzelnen Waffen hin- und herschalten. Das Game fällt bei wirklich allen Bewertungskriterien durch; weder Grafik und Sound, noch Spielbarkeit oder gar Motivation erreichen die Mindestanforderungen. Von so etwas wie Spielspaß wollen wir erst gar nicht reden – auch der zweite Livingstone ist ein Flop, wie er im Buche steht! (C. Borgmeier)

Spezialität: Das Game ist ein ganz spezieller Schmarrn – kein Wunder, daß sich bis heute noch kein Vertreiber gefunden hat …

Livingstone II

Grafik:	28%
Sound:	34%
Handhabung:	28%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	19%
Red. Urteil:	26%

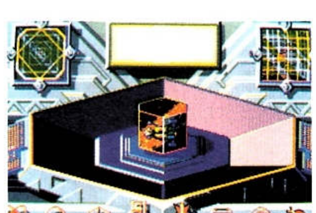
Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: Opera Soft
Bezug: noch offen

Schwere Zeiten!

GRAVITY

1. April 2320: Das interstellare Reisen ist genauso einfach wie heute mit dem Intercity. Die Menschheit kolonialisiert den Weltraum. Doch dann tauchen plötzlich Outies auf! Keiner weiß, wo sie herkommen, aber jeder weiß, was sie suchen: ENERGIE! Ihre Spezialität sind schwarze Löcher ... die erste Kolonie ist schon verloren.
Was unternehmen Sie dagege

AMIGA, ATARI ST

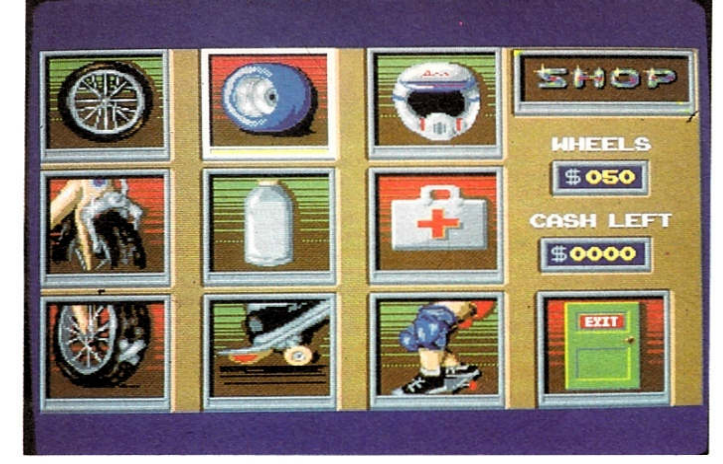






Mirrorsoft

Ariola Soft
Das Programm



Was heißt da *nur* 50 Dollar? Das ist ein Überfall!



Nachher schau ich noch in die Spielhalle . . .

skidz

Wer an sportlicher Betätigung den Nervenkitzel liebt, aber auf Beulen, Schrammen und Knochenbrüche lieber verzichtet, liegt bei Gremlins neuem Game genau richtig – hier gibt's Sportaction ohne Verletzungsrisiko!

Erste Entscheidung: Skateboard oder BMX-Bike? Der Unterschied besteht eigentlich nur in der Optik, von der Lenkung her sind beide relativ gleich. Rollen wir also gleich weiter ins Hauptmenü; hier kann man die verschiedenen Strecken anwählen, Extras im Shop einkaufen oder an einem Wettrennen teilnehmen. Die Streckenauswahl besteht aus fünf unterschiedlichen Szenarios: Einmal eine typische Vorstadtsiedlung mit alten Omis, Bauarbeitern und auslaufenden Ölfässern; dann ein Park, eine Baustelle, das düstere Chinesenviertel und als letztes eine Strandpromenade. Man muß in jedem Level einen bestimmten Gegenstand finden, außerdem gilt es, den herumliegenden Müll einzusammeln und zum nächsten Abfalleimer zu karren. Damit's nicht zu leicht wird, gibt es verschiedene Gegner und Hindernisse, sowie ein Zeitlimit.
Recht beeindruckend ist die Grafik: etwas grob, aber nett gemalt, mit guten Animationen und perfektem Scrolling – in PAL-Overscan! Dazu ein fetziger Soundtrack und passende FX. Die Programmierer haben für eine gelungene Steuerung gesorgt und den Schwierigkeitsgrad eher niedrig angesetzt – ein paar witzige Gags gibt's gratis dazu. Der erste Eindruck ist somit recht vielversprechend; auf lange Sicht bietet Skidz allerdings ein bißchen zu wenig Abwechslung. (mm)

Skidz

Grafik:	76%
Sound:	82%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Die besten Skateboard- und BMX-Artisten dürfen sich in einer Highscoreliste verewigen.

crack down

Was kommt dabei raus, wenn man „Gauntlet" mit einem Ballerspiel à la Rambo kreuzt und das Ergebnis auf einem Splitscreen präsentiert? Ein riesiges Durcheinander? Nein, ein knallhartes Actionspiel!

Dr.K ist ein ganz Böser: Er hat sich eine Armee von Mutanten zugelegt und eine Superfestung gebaut – als nächstes steht die Zerstörung des Planeten auf dem Plan. Der Regierung gefällt das gar nicht, deshalb hat sie Ben und Andy, zwei Söldner der Marke „Ultrahart" losgeschickt, um Dr. K's Festung in die Luft zu sprengen. Die beiden müssen in jedem Stockwerk/Level drei Zeitbomben legen und anschließend schnellstens den Ausgang finden. Sie haben zwar alle möglichen Waffen zur Verfügung, aber nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Wenn man einem Gegner zu nahe kommt, schaltet das Programm automatisch auf Handkampf um; eine gelegentlich sehr nervige Einrichtung, die oftmals eines der fünf Leben kostet.
Die Grafik ist schön bunt und holt erstaunlich viel aus der Vogelperspektive heraus. Besonderes Lob verdient die kleine Übersichtskarte, auf der man die Plazierungsorte für die Bomben, Extrawaffen und Standorte der Gegner erkennen kann. Leider ist der Screen viel zu klein (Splitscreen *und* NTSC-Streifen), so daß die Feinde oft völlig unerwartet auftauchen, dazu ruckelt das Scrolling gar schauerlich. Der Musik ist prima, nur die FX sind ein bißchen schwach auf der Brust.
Insgesamt ist das Game dem Automaten sehr ähnlich (Anlehnen an die Wände, Restzeit erhöht den Bonus), und macht vor allem im Simultan-Modus zu zweit lange Spaß – wenn man mit dem rasant anwachsenden Schwierigkeitsgrad mithalten kann! (mm)



Das Bömbchen wäre plaziert, wo ist jetzt der Ausgang?

Crack Down

Grafik:	69%
Sound:	70%
Handhabung:	68%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%

Für Experten
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Joysoft

Spezialität: Schade: Weit und breit keine Highscoretabelle. Na, wenigstens gibt's drei Continues.

Die Fortsetzung von Psygnosis' Zeitreise-Adventure beschert uns sozusagen Homers Odyssee in der Neuauflage. Das Historien-Spektakel geriet allerdings zu einer der bisher schwächsten Inszenierungen des renommierten Softwarehauses.

CHRONOQUEST II

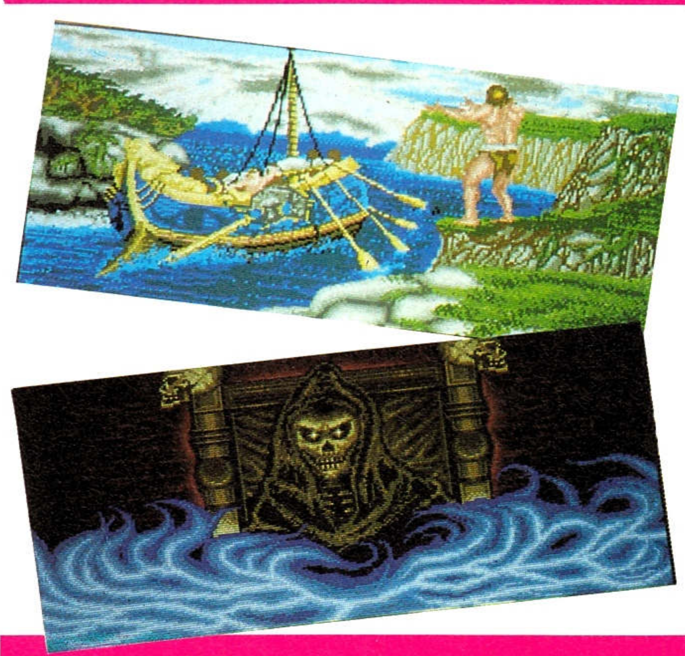
Die Suche nach dem Vatermörder in Teil I ist beendet, jetzt geht's mit der Zeitmaschine „Explora" zurück in die Heimat des Jahres 1922. Doch es kommt wie immer anders: Die bereits altersschwache Explora muß wegen Überhitzung notlanden, der Held findet sich auf dem Deck eines träge dahindümpelnden Schiffs wieder, zu irgendeiner Zeit...

Da es sich bei Chronoquest II um eine Reise durch die Zeit handelt, gibt es keine (räumliche) Bewegung im üblichen Sinn. Um in der Geschichte voranzukommen, klickt man auf die Icons „A" (Advance) oder „R" (Retreat). Der erste Versuch führt an einen entlegenen Meeresstrand. Da die Explora für die Weiterfahrt dringend frisches Metall benötigt (ein sparsames Vehikel!), ist man natürlich ständig auf der Suche nach irgendwelchen edlen oder auch unedlen Stücken. Bei genauerem Hinsehen (Kurzsichtige wählen dazu das Icon „Lupe") entdeckt man dann am Ufer auch tatsächlich ein paar Münzen. Einsammeln und – das war's dann schon fast! Traurig aber wahr: Das Spiel besteht zu weiten Teilen aus nichts anderem als der ständigen Suche nach Altmetall in den einzelnen Bildern. Das Zeug verheizt man an seine Zeitmaschine, je nach Konsistenz ist dann ein anderer Zeitsprung angesagt. Wohin die Reise geht, erfährt man durch einen Schieber am oberen Screenrand, wer das falsche Material verfeuert hat, findet sich in einem Vulkan wieder und darf von vorne anfangen.

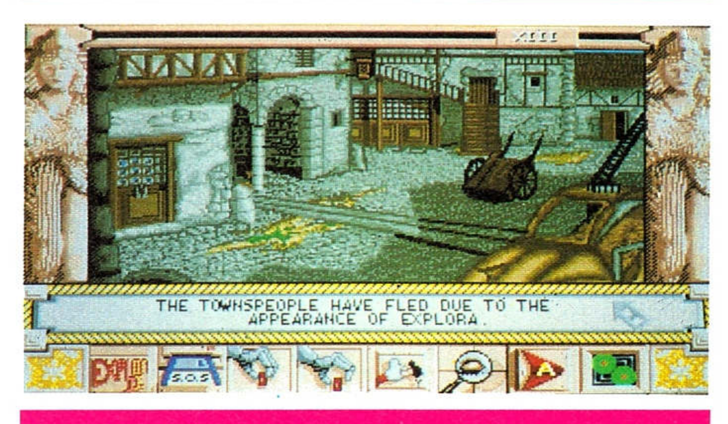
Ansonsten begegnet man in den dreizehn verschiedenen Epochen der halben griechischen Sagenwelt: Bekanntschaften mit der Zauberin Circe, dem Zyklopen Polyphem, dem Windgott Äolus und ein kurzer Abstecher in den Hades stehen auf dem Programm. Bei solchen Gelegenheiten ist manchmal auch ein Pläuschchen angesagt, dann wechselt die Icon-Leiste auf eine Kommunikationsleiste. Mehr als ein paar vorgefertigte Sätzchen ist aber auch hier nicht drinn. Immerhin: Zocker mit klassischer Vorbildung tun sich beim Lösen der gebotenen Rätsel erheblich leichter!

Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus, die wenigen Icons sind diesmal unter dem großen Sichtfenster angebracht (oder sollte man besser sagen über dem fetten NTSC-Streifen am unteren Bildschirmrand?). Die gezeigten Bilder sind vom Allerfeinsten, manche erinnern schon mehr an Fotos denn an Computergrafiken. Sound gibt es nur wenig, einige gute Musikstücke und von Zeit zu Zeit ein bißchen Sprachausgabe. Wie üblich können Spielstände abgespeichert werden, allerdings benötigt jeder eine separate (formatierte) Disk!

Zusammenfassend sei der Vergleich mit einem Theaterstück gestattet: Chronoquest II hat ein grandioses Bühnenbild und ein gutes Orchester – aber die Inszenierung läßt sehr zu wünschen übrig. Ein Adventure, bei dem die vordringliche Aufgabe des Spielers darin besteht, jedes Bild systematisch nach Altmüll abzusuchen, ist nunmal nicht abendfüllend! (wh)



Oh, oh, das sieht gar nicht gut aus...!



Schöne Grafik, aber kaum etwas dahinter.



Mit dieser Dame versucht man besser keine „Schweinereien"!

Chronoquest II

Grafik:	83%
Sound:	70%
Handhabung:	65%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	56%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Vier Disketten, aber ein Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt! Dürftige Anleitung, Harddiskinstallation mangels Kopierschutz möglich. Paßwortabfrage.

Es gibt mal wieder was Neues von Image Works zu vermelden: Die netten Leute, die uns schon „Bombuzal“ und „Interphase“ beschert haben, warten diesmal mit einer recht ungewöhnlichen Spielidee auf, bei der sich alles um die Schwerkraft dreht.

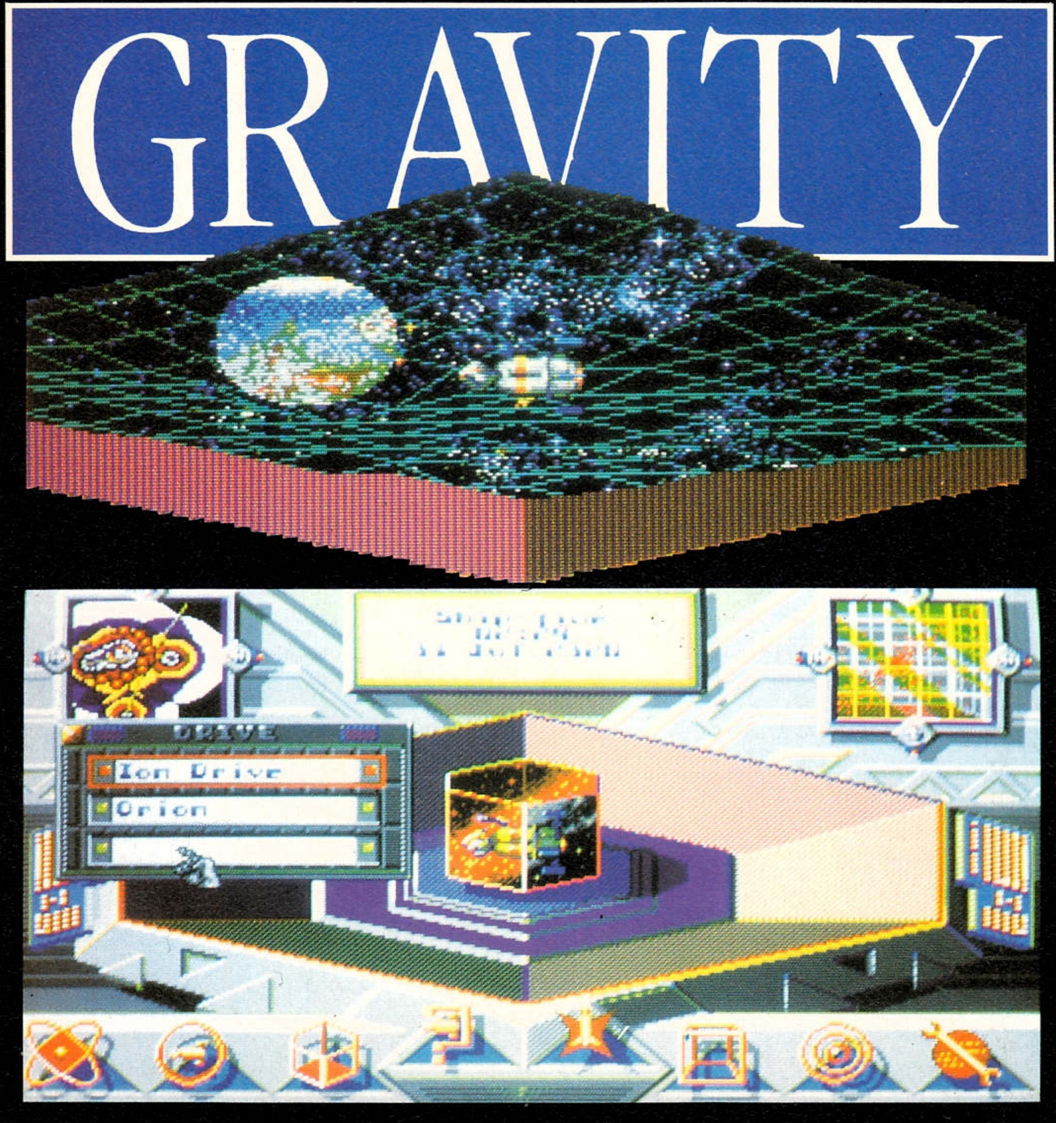
Der Amiga Joker meint:
Gravity wird Leute, die das Ungewöhnliche suchen, mit Sicherheit in seinen Bann ziehen!

Im Jahre 2320 ist die Raumfahrttechnik so weit fortgeschritten, daß Flüge zu anderen Planeten mit der gleichen Selbstverständlichkeit absolviert werden, wie heute die tägliche Fahrt zur Arbeit. Alles könnte so schön sein, wenn da nicht eines Tages die „Outies“ aufgetaucht wären, merkwürdige Wesen, die am liebsten pure Energie konsumieren. Nachdem dieser leckere Stoff besonders konzentriert in Schwarzen Löchern vorkommt, planen die Outies, alle Sonnen unseres Universums in ebensolche zu verwandeln. Wie verhindern wir das nun? Wir schnappen uns eines der 16 bereitstehenden Scoutschiffe und kolonisieren damit das Weltall: Mit Hilfe dieser Kolonien lassen sich nicht nur die Outies unter Kontrolle bringen, so nebenbei gibt's dafür auch noch Kohle, sprich mehr Waffen und besseres Equipment.

Gesteuert werden die Schiffchen mit der Maus (über Fenster und Icons), zur Vereinfachung der Bedienung lassen sich einige Funktionen auch per Tastatur aufrufen. Man kann die Dinger sogar programmieren (ähnlich, aber einfacher wie bei „Omega“), so daß man nicht mehr jedes Manöver von Hand erledigen muß. Für die Kolonisierung gibt es verschiedene „Werkzeuge“, ebenso für die Zerstörung der Outie-Stationen und ein paar andere Aufgaben (mit einem dieser Tools kann man sogar neue Planeten erstellen!). Der Weltraum wird als Gitternetz dargestellt, zur zusätzlichen Orientierung dient der Holotank, eine dreidimensionale Darstellung des galaktischen Spiralnebels.

Das klingt alles sehr abstrakt – und genau das ist es auch! Allerdings läßt sich das „Mischungsverhältnis“ von Action und Strategie beliebig einstellen: also von 100% Action (nur kämpfen) bis 100% Strategie (nur tüfteln). Man muß aber dazusagen, daß das Game selbst auf der absoluten Arcade-Stufe nichts für Shoot 'em up-Fans ist, es ist eindeutig besser für die Denker, Tüftler und Taktiker geeignet. Die dürften sich auch an der ziemlich bescheidenen Grafik (die einzelnen Screens unterscheiden sich nur wenig) und dem, von der ausgezeichneten Anfangsmusik einmal abgesehen, kaum vorhandenen Sound weniger stören als verwöhnte Action-Spezialisten. Und vielleicht fällt ihnen ja auch eine Erklärung ein, warum der Amiga trotz der mageren Präsentation des Games nahezu andauernd nachladen muß...

Die Bedienung der Raumschiffe funktioniert erstaunlich gut, wenn mir auch in den heißen Gefechtsphasen der Joystick lieber gewesen wäre. Ansonsten ist die Handhabung dank der logisch aufgebauten Menüs sehr einfach, nur an die Abstraktheit der ganzen Angelegenheit muß man sich erst gewöhnen. Insgesamt ist Gravity ein wirklich ungewöhnliches und durchdachtes Spiel, das entfernt an „Elite“ erinnert. Wer anspruchsvolle und komplexe Taktikgames mag, sollte es auf alle Fälle mal anspielen. (mm)



Gravity

Grafik:	53%
Sound:	62%
Handhabung:	69%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	71%

Für Experten
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Image Works/ Mirrorsoft
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Wer 1 MB Speicher hat, bekommt schönere Grafiken (mit F3 umschalten). Zum Spielstand-Abspeichern braucht man eine formatierte Disk; die Tastaturbefehle können nach eigenem Geschmack neu definiert werden.

Im Sturzflug mit einer englischen Spitfire auf einen feindlichen Flughafen zurasen, Bomben abwerfen und mit der MG anschließend noch die Landebahn umpflügen – der neue Flugsimulator von Lucasfilm ist wahrhaft nichts für Pazifisten!

Der Amiga Joker meint: Luftkampf von anno dazumal – Their finest Hour ist ein Flugsimulator für ganze Männer!

Luftkampf über England

Their finest Hour

Acht verschiedene Flugzeuge stehen zur Auswahl, selbstverständlich keine modernen Düsenjäger, sondern uralte Maschinen aus dem zweiten Weltkrieg. Man kann entweder für England mit einer Spitfire beziehungsweise einer Hurrican in die Schlacht ziehen oder sich einen der deutschen Bomber aussuchen. Wofür man sich auch entscheidet, vor dem Einstieg ins richtige Kampfgetümmel ist die Teilnahme an den vier angebotenen Trainingsmissionen auf alle Fälle zu empfehlen. Beim Schießen auf herumkreisende Flugzeuge wird der richtige Umgang mit der Bordkanone geübt, eine weitere Mission führt einen in die Kunst des Startens/Landens ein, zuletzt lernt man schließlich, fremde Flugzeuge aufzuspüren und mit gezielten Schüssen vom Himmel zu holen.

Wer mit seiner Maschine dann so richtig vertraut ist, darf sich an einer der vielen Kampfmissionen versuchen. Hier gilt es, unter feindlichem Feuer Flugplätze zu bombardieren, andere Flugverbände zu eskortieren oder Luftangriffe abzuwehren. Hat man seine Mission erfolgreich erledigt, winkt die Beförderung samt Orden. Beides ist aber auch redlich verdient, denn als Pilot eines großen Kampfbombers hat man nicht nur mit der Steuerung seines Vogels zu kämpfen, sondern muß auch noch ständig zwischen Cockpit, MG-Kanzel und Bombenauswurfsschacht hin- und herschalten. Da kommt ganz schön Streß auf, zumal neben der normalen Maus- oder Joysticksteuerung zusätzlich zahlreiche Tastaturkommandos beherrscht sein wollen!

Nichtsdestotrotz macht Their finest Hour nach kurzer Eingewöhnungszeit unheimlich viel Spaß. Das liegt einmal an der guten Spielbarkeit, zum anderen an den Sonderoptionen, die in anderen Flugsimulatoren nicht zu finden sind. Beispielsweise gibt es einen „Mission Builder" zum Zusammenbasteln eigener Aufträge. Außerdem wurde die Kamerafunktion vom Vorläufer „Battle Hawks" in perfektionierter Form übernommen: Jetzt ist es möglich, einen Lufkampf aufzuzeichnen, ihn auf einer zusätzlichen Diskette abzuspeichern und später (aus unterschiedlichen Perspektiven) wieder anzuschauen. Da läßt es sich auch verschmerzen, daß das Spiel keine so ausgezeichneten Grafiken besitzt wie „F 29", um ganz ehrlich zu sein, wird die optische Präsentation den Fähigkeiten des Amigas eigentlich zu keiner Zeit gerecht. Auch in Sachen Sound müssen sich Computer-Piloten hier mit dem üblichen Standard zufrieden geben.

Immerhin: Jeder der Donnervögel hat sein ganz spezifisches Flugverhalten (zwar etwas langsam, aber realistisch!), und die Simulation solcher „Museumsstücke" hat auch einen ganz eigenen Reiz – eben nicht der 148ste Düsenjäger! Um in den vollen Genuß des Games zu kommen, braucht man allerdings 1MB, mit 512K läuft Their finest Hour nur in einer abgespeckten Version. (C. Borgmeier)

Their finest Hour

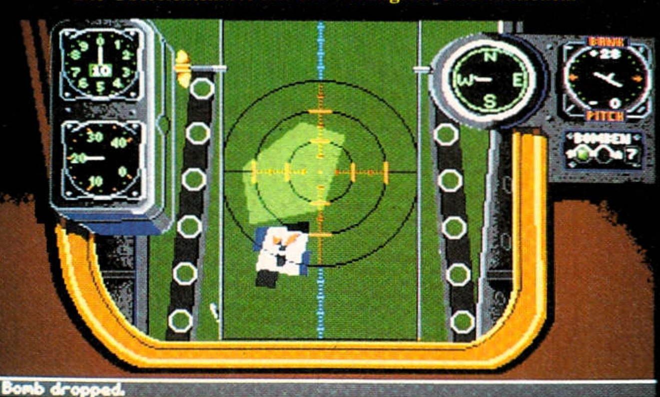
Grafik:	60%
Sound:	57%
Handhabung:	71%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Lucasfilm Games/Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Harddiskinstallation ist nur mit 1MB möglich; bei 512K gibt's auch weniger Sound und Grafik. Paßwortabfrage.

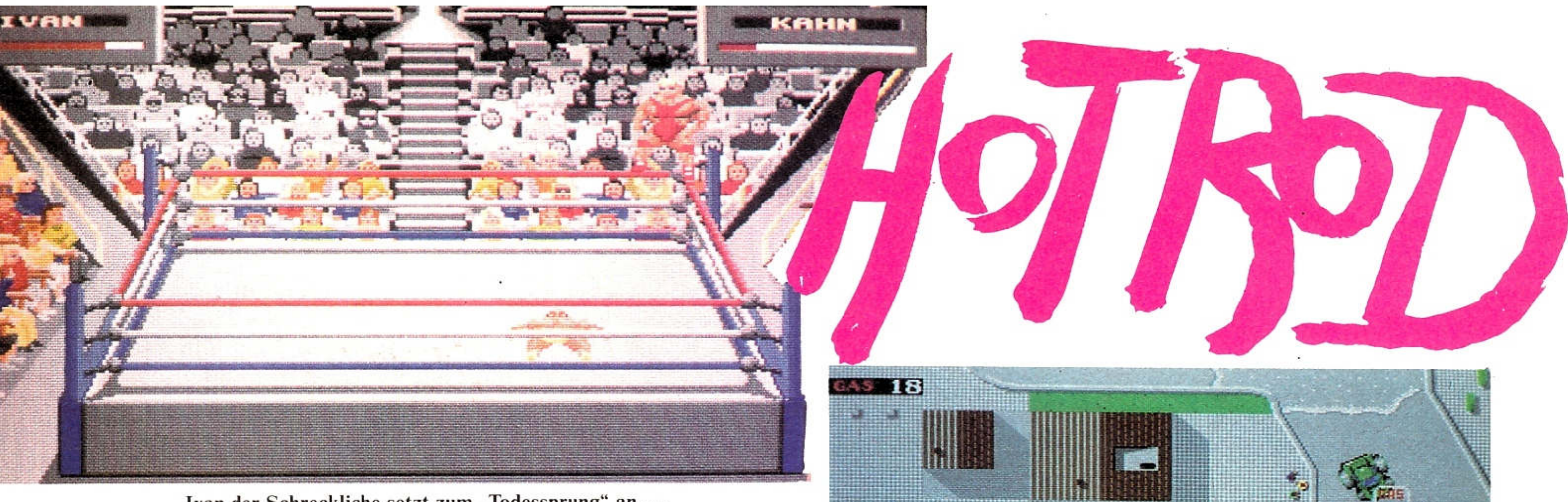


Die Übersichtskarte mit den wichtigsten Informationen.



Der Bombenauswurfsschacht





Ivan der Schreckliche setzt zum „Todessprung" an ...

Catchen für Anspruchslose:

International Championship Wrestling

In den USA ist Catchen sehr populär, und auch in Deutschland erfreut es sich ständig wachsender Beliebtheit. Das neue Game von Hewson wird dazu allerdings kaum sehr viel beitragen ...

Nach mehr oder weniger langem Laden, je nach Speicher, geht's erst mal los mit Auswählen: ein oder zwei menschliche Spieler (man kann auch einfach auf Demo gehen und sich entspannt zurücklehnen); dann noch einen Namen eingeben und den Schwierigkeitsgrad bestimmen – das funktioniert übrigens auch im Zwei-Spieler-Modus, einer der beiden hat dann weniger Energie zur Verfügung. Für Solo-Wrestler ist das Angebot an Gegnern reichlich dürftig, es sind ganze vier! Gefightet wird nach den Originalregeln, das heißt, es ist fast alles erlaubt. Es gibt eine stattliche Zahl von möglichen Schlägen, deren Namen allerdings nur Insidern etwas sagen dürften: Atomic Drop, Suplex, Pile Driver usw.
Die Kämpfer sind gar nicht mal so schlecht animiert (angeblich über 300 Frames pro Charakter), aber das kommt bei der höchst bescheidenen Grafik kaum zur Geltung; gekämpft wird auch immer nur im selben Ring, und der ist fürchterlich primitiv gemalt. Der Sound: wenig FX und eine digitalisierte Anfangsmelodie wie anno dazumal. Die Handhabung geht in Ordnung, vor allem die reiche Auswahl an Schlagvarianten kann überzeugen. Was die Wertung aber stark nach unten drückt, ist neben der Grafik die lächerlich geringe Zahl von Gegnern: Dadurch wird das Game schon monoton, ehe man sich noch richtig warmgecatcht hat! (mm)

International Championship Wrestling

Grafik:	39%
Sound:	37%
Handhabung:	64%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	31%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Gamesworld
Spezialität: Läuft nur mit 1MB vernünftig, bei 512K gibt's außerdem keinen Sound und weniger Schläge.

Hot Rod



Wer das tolle „Super Cars" kennt, wird von Hot Rod kaum begeistert sein ...

Wer gerne auf vier Rädern über den Bildschirm rast, hat auf dem Amiga ja bereits eine stattliche Auswahl an Software zur Verfügung. Activision fügt dem jetzt eine weitere, nicht übermäßig aufregende Variante hinzu.

Bis zu vier Hobby-Rennfahrer (Joystick-Adapter vorausgesetzt) können sich auf 15 verschiedenen Strecken austoben. Wer den 64er-Oldie „Rally-Speedway" oder den Automaten „Super Sprint" kennt, hat schon eine ziemlich genaue Ahnung, was ihn hier erwartet: Mit dem Feuerknopf wird beschleunigt, links und rechts steuern das Fahrzeug in die entsprechende Richtung. Matsch, Eisglätte, Polizeiautos und andere Nettigkeiten erschweren dann die Fahrt durch die uninspiriert gezeichneten Landschaften (Vogelperspektive) noch zusätzlich.
Am Ende eines jeden Levels kann aus einem reichhaltigen Angebot an Extras (bessere Reifen, Motoren usw.) das Passende ausgesucht werden. Ohne Moos ist hier nix los, deshalb sollte man auf der Strecke immer fleißig Geldboni einsammeln. Noch wichtiger ist natürlich der Benzinpegel, denn sobald der Sprit alle ist, ist auch das Spiel vorbei. Die verschiedenen Punkte-, Geld- und Benzinboni fallen umso großzügiger aus, je besser die eigene Plazierung ist; hängt ein Wagen während des Rennens weit zurück, wird ihm dazu noch kräftig Sprit abgezogen.
Trotz der mäßigen Präsentation ist Hot Rod bei mehreren Mitspielern noch ganz spaßig – wer sich alleine davor setzt (und keine absolute Joystick-Niete ist), kann davon ausgehen, daß er schon sehr schnell alle Level durchgespielt hat. (Sönke Klettner)

Hot Rod

Grafik:	44%
Sound:	58%
Handhabung:	69%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	43%
Red. Urteil:	51%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Activision/Sega
Bezug: Gamesworld
Spezialität: Mit einem Joystick-Adapter können bis zu vier Spieler gleichzeitig rasen – aber haben vor lachen!

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
PC Engine Super Grafx + Battle Ace	649,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
Joystick	99,-	
Sonderangebot: CD-ROM	699,-	
Darius	139,-	***
Golden Axe	139,-	*
Red Alert	139,-	***
Sidearms Special	139,-	*
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Armed F	119,-	**
Atomic Robo Kit	119,-	***
Bloody Wolf	119,-	**
Blodia	119,-	*
Chase HQ	119,-	*
City Hunter	119,-	*
Cybercore	119,-	*
Dragon Spirit	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
F-1 Triple Battle	119,-	**
Final Lap Twin	109,-	***
Genpei	119,-	
Gunhed	109,-	***
Heavy Unit	119,-	**
Knightrider	119,-	
Motocycle	119,-	*
Mr. Heli	119,-	**
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
New Zealand Story	119,-	**
Ordyne	119,-	**
PC Kid	119,-	***
Paranoia	119,-	*
R-Type I	89,-	***
Sokoban	119,-	**
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Space Invaders	119,-	*
Super Volleyball	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
Tiger Road	119,-	**
USA Pro Basketball	119,-	**
Volfiev	119,-	*

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joystick	99,-	
Afterburner	139,-	
Air Driver	139,-	
Assault Suit Leynos	139,-	*
Final Blow	139,-	
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Golden Axe	139,-	**
Herzog II	139,-	*
Kujakuoh II	139,-	**
New Zealand Story	139,-	***
Rambo III	139,-	**
Real Sports Basketball	139,-	***
Sokoban	119,-	**
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Shinobi	139,-	***
Tatsujin	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**
Zoom	119,-	

Ankündigungen für Mai/Juni bei Anzeigenschluß

Black Tiger	
Chaos strikes Back	
Damocles	
Dyter 07	
East vs. West	
Gravity	
Italy 90	
Klax	
Might and Magic II	
Pirates	
Starlord	
Their finest Hour	89,-
Ultima V	
Unreal	

Amiga Bestseller-Classics

688 Attack Sub	79,-	***
Bloodwych	75,-	***
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bomber	75,-	*
Budokan	75,-	***
Conqueror	79,-	*
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
F-29 Retaliator	75,-	***
Fire Brigade 1MB	89,-	***
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin'	59,-	***
Indiana Jones Adv. dt.	69,-	***
Iron Lord	79,-	*
It came from the Desert 1MB	89,-	**
Kaiser	109,-	**
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Leisure Suit Larry II	99,-	**
Manchester United	69,-	**
Maniac Mansion	79,-	**
Midwinter	79,-	***
Ninja Worriors	59,-	***
North & South	79,-	**
Omega	89,-	**
Pipe Mania	69,-	**
Player Manager	59,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Powerdrift	69,-	**
Rainbow Islands	69,-	**
Rings of Medusa	79,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Sim City 1MB / 512K	89,-	***
Space Rogue	79,-	**
Space Quest III 1MB	89,-	**
Starflight	69,-	***
Star Command	79,-	***
Stunt Car Racer	75,-	*
TV Sports Football	89,-	***
TV Sports Basketball	79,-	**
Testdrive II	79,-	**
Tie Break	69,-	*
Tower of Babel	75,-	**
Xenomorph	69,-	*
1 MB-Ram + Dragons Lair	269,-	

Amiga

Airborne Ranger	75,-	*
Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Bards Tale I	69,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Battle Chess	69,-	**
Battle Hawks 1942	59,-	
Battle Tech	79,-	*
Block Out	79,-	
Borodino	69,-	*
Bundesligamanager	59,-	*
Cabal	69,-	**
Chambers of Shaolin	69,-	*
Chase H.Q.	69,-	*
Chickamauga	79,-	
Colony	79,-	*
Cycles	69,-	**
Day of the Pharaoh	79,-	
Dragons Breath	89,-	*
Dragons Lair 2	119,-	
E.S.S.	89,-	
Elite	69,-	***
Ferrari Formula One	69,-	**
Fighting Soccer	69,-	
Forgotten Worlds	69,-	*
Full Metal Planet	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Gold of the Americas	69,-	***
Grand Monster Slam	59,-	*
Gettysburg	79,-	
Gunship	79,-	**
Hard'n Heavy	59,-	
Hot Rod	69,-	
Interceptor	69,-	***
Kampfgruppe	79,-	
Keef the Thief	69,-	**
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
Kid Glove	69,-	
Kings Quest Triple Pack	89,-	*
Kingdom of England	69,-	
Kult	59,-	**
Laser Squad	59,-	**
Leisure Suit Larry	69,-	**
Manchester UTD	69,-	
Manhunter	89,-	
Micropose Soccer	75,-	**
Never Mind	59,-	
New Zealand Story	69,-	**
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Operation Thunderbolt	69,-	*
Outlands	59,-	
Paperboy	59,-	
Police Quest	79,-	**
Powerdrome	69,-	
R-Type	69,-	*
Risk	59,-	
Rock'n Roll	69,-	*
Roller Coaster	69,-	
Quartz	69,-	
Scramble Spirits	59,-	
Shinobi	59,-	
Shogun	79,-	
Shufflepuck Cafe	59,-	*
Silent Service	69,-	*
Slayer	59,-	
Soccer Manager plus	49,-	
Stadt der Löwen	99,-	
Star Glider II	69,-	***
Star Wars Trilogie	59,-	**
Stellar Crusade	99,-	*
Stormlord	59,-	**
Stryx	59,-	
Summer Edition	69,-	*
Super Cars	59,-	*
Super League Soccer	69,-	
Super Wonderboy	69,-	*
Turn It	49,-	*
Twin World	69,-	
Ultima III	69,-	
Ultima IV	79,-	**
Universal Military Sim.	75,-	
Untouchables	69,-	
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	69,-	**
Weird Dreams	79,-	
Westphaser	99,-	
Windwalker	89,-	*
Zak McKraken	69,-	**
Zork Zero	79,-	

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 0 89 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11 / 20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

KLEINanzeigen

Suche Hardware

Suche Amiga und Drucker günstig zu kaufen. Becher, An der Rüsternbreite 53, DDR-4370 Köthen

Suche Schaltplan und funktionsfähige Hauptplatine von defektem NEC Drucker P5 XL. Tel: 02174/3452

Suche möglichst günstig Amiga 500/1000, sowie Zubehör, auch einzeln. Angebote mit Preisvorstellung an: Peter Becher, An der Rüsternbreite 53, DDR-4370 Köthen

Elektrotechnikstudent aus der DDR sucht Amiga-System (500, 1000, 2000). Kann bis DM 1000,– bezahlen. Carsten Rudolf, D402, Ehrenberg, DDR-6300 Ilmenau

Suche für Amiga 1000 Speichererweiterung auf 1MB, Nordic Power Modul oder ähnliches. Tel: 04461/72675

Suche für DDR-Studenten Amiga 500. Zahle bis DM 500,–. Christa Rudolf, K. Liebknecht-Str. 69, DDR-4700 Sangenhausen

Suche Amiga 500, Farbmonitor und Speichererweiterung auf 1MB. Markus Hanauer, Rodensteinstr. 6, 8524 Neunkirchen a. Br. Tel: 09134/5785

Amiga 500 möglichst mit Speichererweiterung zu kaufen gesucht. Angebote an: Alexander Jatho, R. Breitscheid Str. 18a, DDR-5506 Niedersachswerfen

Wer schenkt einem mittellosen Schüler einen noch funktionierenden Amiga 500/2000 ?!! Wenn möglich, mit Monitor! Ich übernehme auch die Portokosten. Der erste Einsender erhält DM 20,–. Schickt Eure Computer an: Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1

Suche Chassis von C 64 + Tastatur! Zahle dafür DM 27,22! Jeder sechste, der mir vergeblich schreibt, erhält 5 Mark! Andreas Pollak, Zasiusstr. 120, 7800 Freiburg

Suche Amiga 500 oder Atari 1040 ST für ca. DM 500,–. Preis auch nach Vereinbarung. Tiric Zlatan, Lerchenstr. 1, 5467 Vettelschoß 1. Tel: 02645/2329

Ihr könnt Euren Amiga 500 (512KB) und Monitor an einen armen Schüler verschenken oder... an mich verkaufen! Also greift zum Hörer oder Griffel! 02421/55491; Nils Funke, Trift 18, 5160 Düren

Biete Hardware

Achtung! Verkaufe Amiga 500, umgebaut in COMPTEC-Gehäuse mit abgesetzter Tastatur. Techn. Daten: Kick 1.2, 1MB (neueste Megabit Chips), 2 x 3,5" Laufwerke, Lüfter (sehr leise) und eingebauter Nordic Power Cartridge!! (s. Test in AJ 12/89). Alles gut in Schuß und umständehalber für DM 1650.- abzugeben. Tel: 07457/3060 (Uwe)

Verkaufe EASYL-Grafiktablett für Amiga 2000, kaum gebraucht. heutiger NP: DM 895.-, nun für VB DM 400.- abzugeben. Tel: 02174/3452

Verkaufe aus Systemauflösung für A500 Festplatte A590 und 2MB für VB DM 1200.-. Tel: 02174/3452

Verkaufe gebrauchten C 64 + Floppy (1541) und Star LC 10 Drucker u. sehr viel Zubehör. VB: DM 1100,–. Ruft an bei: Jens Lewandowski, Tel: 05681/ 4414

Verkaufe Rarität! Amiga 1000 (ca. 3 Jahre alt), mit Monitor 1081 v. Commodore, 2. externes Laufwerk (3,5"), Bootselektor, interne Speichererweiterung (512 KB, auf 4 MB aufrüstbar), diverse Kickstarts u. Workbenchs, div. Bücher (Programmierung) zum Liebhaberpreis von VB: DM 1500,–. Tel: 0421/622958, öfters versuchen und Jeremy verlangen.

Achtung!! ich schenke dem 30sten Einsender eines DM 5,– Stücks meinen C 64 II mit Kasettenlaufwerk und Originalspiele (1 Jahr alt, nicht defekt). Schreibt an: Marc Schlösser, Mühlenweg 7, 5167 Vettweiss

Achtung Gelegenheit! Biete 1 MB Speichererweiterung von REX-Datentechnik, 1 Monat alt, Garantie! für Amiga, NP: DM 300,–, für nur DM 190,–!!! Die Speichererweiterung ist komplett einbaufähig u. abschaltbar. Außerdem: 3,5" Floppy 1010 Original Commodore Amiga, 880 KB für DM 230,– (3 Monate alt). Dringend, bitte an: S. Grad, Girchinger Str. 65, 8351 Künzing. Tel: 08549/8299 ab 18,00 Uhr.

Das Disk-Coder Modul!! Es codiert jede Disk so, daß man die codierten Disks ohne Modul nicht mehr laden kann. Entcodierung mit Modul möglich. Externes Laufwerk nötig! DM 40.–, bei Info Rückporto!! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Verkaufe Schneider CPC 464 mit Grünmonitor, ca. 100 Spielen, Kasettenbox, 6 Schneidermagazine, Joystick, 1A Zustand für DM 300,–! Tel: 07306/33182 – Matthias

Verkaufe Atari 2600 gut erhalten, mit 9 Supergames für nur DM 50,– (inkl. 2 Joysticks). Andreas Kreuzer, Bedenbacher Str. 28, 8510 Fürth

Verkaufe Amiga 500 für DM 525,–, Monitor 1084S für DM 250,–, Speicher m. Uhr (512 KB) für DM 120,–, externes NEC Laufwerk für DM 150,–, 300 Disketten für DM 400,–. Auch getrennt! Meldet Euch bei: Dirk Sieverding, Eichenstr. 19a, 4500 Osnabrück. Tel: 0541/128115

Verkaufe Nordic Power Cartridge! Außerdem Originale, wie: Stadt der Löwen, Wall Street Wizard, Running Man, Adventure Construction Set, zusammen für DM 300,–. Auch einzeln! Tel: 04443/2457. Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage

Austria!! 512 KB Erweiterung für Amiga 500, abschaltbar, neu!! noch 6 Monate Garantie. DM 179,–. Tel: (0043) (0)5574/22249 – Thomas

Verkaufe PAL PC-Engine mit drei Spielen (Tennis, Baseball, Gunhed). VB: DM 500,–. Nur komplett! Tausche auch gegen Amiga 2000 oder A500. Tel: 040/465893

Wegen Systemwechsel schicke ich dem 50sten Einsender eines DM 10,– Scheines meinen A500 (nicht defekt). Schreibt an: Christof Kauer, Adalbert Stifter Str. 8, 8523 Hagenau

Spitzenangebot! Verkaufe Mannesmann Datendrucker Typ 80/77 (20 kj) aus Firmenauflösung mit Anschlußkabel an EDV-Anlage für DM 150,–. Weiterhin Altaskop Monitor System 3510 (Bernstein) mit Anschl.kabel EDV-Anl. für DM 150,–. Hobbyelektroniker können Geräte auf Amiga-Ebene umrüsten! Melden bei: Wolfgang Reiß, Heusnerstr. 11, 5600 Wuppertal 2. Tel: 0202/899864, BTX: 0202/899864-001

Tausche Amiga 500 (CPU u. 2 Tasten defekt) mit div. Software gegen C 64 oder C 64 II + Datasette (gegebenenfalls Floppy 1541) + Software. An: F. Andres, Katzlerstr. 4, 1000 Berlin 62

Tausche C 64 II + Personal Nightmare (Amiga, NP: DM 84,–) + Microprose Soccer (Amiga, NP: 67,–), beides Originale, gegen Nordic Power (Amiga) oder funktionstüchtigen Monitor 1084(S)! Schreibt an: Mike Achatz, Bürgerholzring 4a, 8370 Regen

Suche Software

Suche Blasteroids Original! Zahle DM 20.-. Tel: 02675/1038 ab 20.00 Uhr

Hilfe! Wer hat Erbarmen mit mir? Suche: Dragons Breath, Rings of Medusa, Gold of the Americas, Pharao, Stadt der Löwen, Lords of the Rising Sun, Zak McKracken, Maniac Mansion, Zombi, Pinball Magic, Börsenfieber. Kann allerdings nur DM 10.-/Stk. zahlen, da ich ein armer Schüler bin. Tel: 06268/1659 ab 14.00 Uhr

Suche TV Sports Football (Original!) für Amiga. Zahle bis DM 35.-. Tel: 06123/3772 (Jürgen)

Achtung! Suche Original Dungeon Master m. Anl. für ca. DM 35.-!! Tel: 06224/3841 Nur nach 19.00 Uhr (Adrian). Ach ja: Verkaufe noch Super Weltraum-Geschicklichkeitsspiel Cosmic Bouncer für nur DM 20.–

Hilfe! Hilfe! Mein Amiga verhungert! Ich suche heiße Spiele für meinen A500. Suche Paperboy, Eskimo, Garfield, Pirates u.a. Preis wird ausgehandelt, kann aber höchstens DM 20.– zahlen. Tel: 04453/3456

Suche Tauschpartner für Amiga. Suche vor allem: Chicago 90, Larry 3, Battle of Britain, Zombie, Future Wars, Cyberball, Typhoon Thompson, Dyter 07, P47, Kings Quest 4 usw. Verkaufe auch Originale: Powerdrift (DM 35,–), Super Wonderboy (DM 35,–), Onslaught (DM 40,–), Manchester 2 (DM 45,–). Schreibt oder ruft an: P. Richlick, Weidenring 65, 7990 FN 1. Tel: 07541/73493. Be fast!

Suche für Amiga das Game Ghostbusters II. Biete dafür Ghostbusters I oder Giana Sisters oder Oil Imperium. Julian Mickalik, Am Grieseling 12, 4500 Osnabrück. Tel: 0541/443360

Biete Software

PD-Soft für Amiga abzugeben! Ab ÖS 30.- incl. 3,5" Disk. Gratis-Info anfordern bei: P.D.P., Postfach 28, A-1037 Wien

Verkaufe Originale, übernehme Portokosten. Alle Games 100% in Ordnung, incl. Anl. u. Verp. für je DM 30.-: Speedball, Paranoia Complex (Cyberworld), The Sentinel, Mini-Golf-Plus. Für je DM 25.-: Quadralien, Bombuzal, Better dead than Alien, Slaygon, Beam. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen. Tel: 07471/17521 ab 19.00 Uhr. Öfters versuchen! Tausche auch!

Verkaufe Dragons Breath Original für DM 65,–. LED Storm + Blasteroids + Impossible Mission II für DM 45,–. Ein schneller Anruf bei: 0441/47974

Software zum Schleuderpreis! Originale von: Arcade Classics (3 Spiele), Chamonix Challenge, Tiger Road, Leaderboard Tournament, ECO, Powerplay, Hellfire, Bermuda Projekt, Spaceport, Better dead than Alien, Mean 18 (Golf), I Indicrus, Amiga Karte und als Leckerbissen Plundered Hearts (Infocom) für DM 5,– bis 20,–. Das ist die Chance! Ruft an oder schreibt an: Dieter Marchsreiter, Julius Haerlin-Str. 9, 8035 Gauting. Tel: 089/8503831

CH – Amiga – CH Ich verkaufe neue sowie ältere Soft. Abo: SFR 2,50; Einzelbestellungen: SFR 1,50 und SFR 3,00 incl. Disk. Mengenrabatt! Write or phone: Bastian Furrer, Eichfeldstr. 9, CH-8645 Jona. Tel: 055/273437. Schweiz!

Deine Chance! Verkaufe wegen Systemwechsel 50 Amiga Spiele (3,5"), wie Populous + Data Disk, Sim City, Rings of Medusa u.a. für nur DM 150,–. Tel: 030/877572 (Heiko)

Verk. Orig. Amiga Games: Double Dragon, 3D Pool, Running Man (je DM 35,–), Out Run, 44 Off Road Racing, Tiger Road (je DM 30,–), Freedom, Robbeary (je DM 25,–). Tel: 06473/1430 (Patrick oder Björn)

Verkaufe Demos, Intros, CDs (Demosammlungen), Anwender-Prgr. usw. 100% legal. Pro Disk DM 1,– (ohne Disk). Schreibt an: Tobias Angerer, Neuburgstr. 54b, 8390 Passau. Auch Verkauf von Originalen und PD.

Ihr wollt Spiele? Originale? Ich habe welche! Und zwar: Kult, Dragon Spirit, Down at the Trolls, Mike t.m.D., A Kind of Magic (Samml.) und Gold Rush (?). Tel: 02421/55491 – Stephan. Außerdem 2x Larry II (!), dafür wählt: 02422/6163 – The Neskakis Brothers

Tausche Originale: Habe: SS Basketball, Buffalo Bills Rodeo Games, Indy III (Adv.), Test Drive II, Populous Data Disk. Suche: Impossible Mission II, Xenon II, Tie Break, Spy vs. Spy und weitere neue Sport- und Rennspiele. Tel: 04936/7036 ab 17.00 Uhr (Heiko)

Amiga Aktiv!! Listen mit Preise anfordern. Kostenloser Versand! Tel: (0043) (0)222/2539995 von 10.00 bis 17.00 Uhr. Österreich

Original-Spiele! Verkaufe Blood Money, Xenon II, Newzealand Story (je DM 40,–), Realm of the Trolls, Garrison, Danger Freak und Volleyball Simulator (zus. DM 40,–). Starglider, Barbarian, Defender of the Crown und Jeanne d'Arc (je DM 20,–). Udo Siefhes, Ostlandweg 3, 2912 Uplengen-Remels

Swiss-British-Connection! Zu lächerlich tiefen Preisen gibt es bei: S.B.C., postlagernd, CH-8610 Uster 1, die beste Soft! Gegen DM 1,50 (in Briefmarken) erhaltet Ihr unsere neueste List + Tool Disk!

Verkaufe Originale! Habe z.B.: Beach Volley, Stormlord, Dogs of War, Ghostbusters II, Microprose Soccer (je DM 39,–). Populous, Indy III Adv. (je DM 48,–). Leonardo, Cybernoid II, Custodian, Kick Off (je DM 35,–) usw. Call: 09525/730. Alles mit Verp. und Anl.

Verkaufe für Amiga: Great Courts (DM 60,–), Zak Mc Kracken, Rainbow Islands (je DM 50,–), Zany Golf (DM 30,–), Kind Words (DM 90,–), Documentum (DM 100,–), Superbase 2 (DM 120,–). Alles neu und original! Für Einsteiger zus. nur DM 400,–. Bitte anrufen: 030/7748351

Zu verkaufen: Golden Path und Moebius (zu je SFR 35,–), Tom u. Jerry (SFR 40,–), Off Shore Warrior (SFR 25,–), Aaargh (SFR 45,–). Schreibt bitte an: Marc Friedmann, Grossackerstr. 32, CH-8041 Zürich

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe z.B.: Super Cars. Schickt Listen an: D. Mützel, Hellingen 83, 8729 Königsberg

Tausche Amiga Orig.: Batman the Movie, North and South, Powerdrift, Dynamite Dux, 30 Leerdisks, 17 Softwarezeitschriften, 15 bis 20 lustige Taschenbücher und div. Cheats-Anleitungen gegen Nordic Power Cartridge (Amiga). Write to: Olaf Schäfer, Kolpingstr. 12, 6254 Elz

Verkaufe Hard Drivin Orig. (DM 20.–), Gold Rush (DM 40,–) und Space Quest II (DM 30,–). Verkaufe Handbücher f. Populous (dt. 34 S., DM 10,–), Space Quest II (engl., 15 S. DM 5,–), Kings Quest II (engl., 12 S. DM 5,–), Larry II (dt. u. engl., 28 S. DM 10,–). Schreibt an: Markus Ellenrieder, Kaufbeurener Str. 44, 8952 Marktoberdorf



Verkaufe für Amiga: Gunship m. dt. Anl. u. Tastaturschablone, Original, kaum benutzt, für DM 30,– + Versandkosten. Heine, Albstr. 35, 7014 Kornwestheim. Tel: 07154/22288 ab 19.30 Uhr

Tausche Indy-Adventure dt. orig. gegen Sierra Original Larry II oder Space Quest II oder III. Schriftl. Tauschangebote an: Thorsten Rohwedder, An der Au 5, 2308 Schellhorn. Nur Orig. m. Anl. u. Verp.!

Verkaufe Spitzenoriginale! Space Ace (SFR 70.– m. Kompl.lösung), Drakkhen (SFR 45,–), African Raiders (SFR 20,–) Tel: 01/9182828, Schweiz, Marc verlangen

Kick Off extra Time wegen Fehlkaufs günstig abzugeben (DM 20,–)! Außerdem suche ich noch Kontakte zum Programmaustausch. Schreibt an: Tim Feindt, Am Felde 29, 2081 Holm. Achtung! Die Disk läuft nur mit dem Original Kick Off selber!

Suche für Amiga das Brettspiel Mühle!! Wer hat so ein Spiel oder weiß, woher ich es beziehen kann! Heiko Strauß, Lerchenberg 6, 6973 Boxberg. Tel: 07930/6749

Fast verschenkt! Für alle, die begeistert Populous spielen, habe ich die Zusatzdisk Promised Lands für DM 25,– zu „verschenken". Greift zu, nagelneu und original verpackt wg. Doppelschenkung. Dieter Marchsreiter, Julius Haerlin Str. 9, 8035 Gauting. Tel: 089/8503831

Originalsoft: DPaint III (DM 200.-), Shadow of the Beast (DM 65.-), Falcon F-16 (DM 60.-), Elite (DM 60.-), Dragons Lair (DM 65.-), Carrier Command (DM 50.-), Shanghai (DM 30.-). Tel: 07457/3060 (Uwe)

Verkaufe Amiga Soft Originale! The Supercars Zusatzdisk von Test Drive II, California Challenge Zusatzdisk von Test Drive II, je DM 30.-; Falcon Mission Zusatzd. v. Falcon F-16, DM 45.-. Bitte nur schriftlich an: Jens Klein, Am Honigbaum 16, 5419 Raubach

Original Amiga-Software wg. Systemaufl. abzugeben: X-Copy m. Hardwarezusatz, Jagd auf roter Oktober, Battlehawk, Dungeon Master, Super ED, Data Becker „Super Grafik", Grabbit, Hollywood Poker, Caddos, Für Flight II: Scenery Disk-Western European Tour, A-Mouse, Facc II, Elite, Zuma Fonts, Super Six (6 Spiele), Ferrari Formula One, Superbase II, Datamat, Textomat, Matheprogramm, WB 1.3, The Games Winter Edition. Preise z.Z. unter 50% des NP. Tel: 02174/3452. Anruf lohnt sich bestimmt!!

Verkaufe Super-Spiele zu sensationellen Preisen: Interceptor (mit Mission Disk, d.h. keine Qualifikation nötig), Star Wars, Space Ranger, Western Games und Indy III. Für je sage und schreibe DM 30.-!! Alle kompl. m. Anl., Originalverp. und Flight Computer (Interceptor). Tausche auch gegen Elite oder It came from the Desert! Schreibt an Thomas Scheithauer, Nelkenstr. 15, 8039 Puchheim

Verkaufe wg. Systemwechsel 50 bespielte Amiga-Disks, u.a. Spiele wie: Sim City, Super Wonderboy in Monsterland, Rings of Medusa, etc. für nur DM 150.-. Tel: 030/877572 (Heiko)

Tausche Originale: Hound of Shadow und Sleeping Gods lie gegen Drakkhen, Rings of Medusa, Dungeon Master, Legend of Faerghail, Bloodwych oder Legend of Djel. Alle mögl. m. dt. Anl.! Angebote an: Michael Gisiger, Bergstr. 35, CH-4500 Solothurn. Keine Anrufe!

Verkaufe Paperboy (Amiga) für nur DM 50,-. Ruft an: 06253/6193

Verschiedenes

Graphiker von Pegasus malen Logos aller Art. Dirk Nyhuis, Stormstr. 21, 2845 Damme

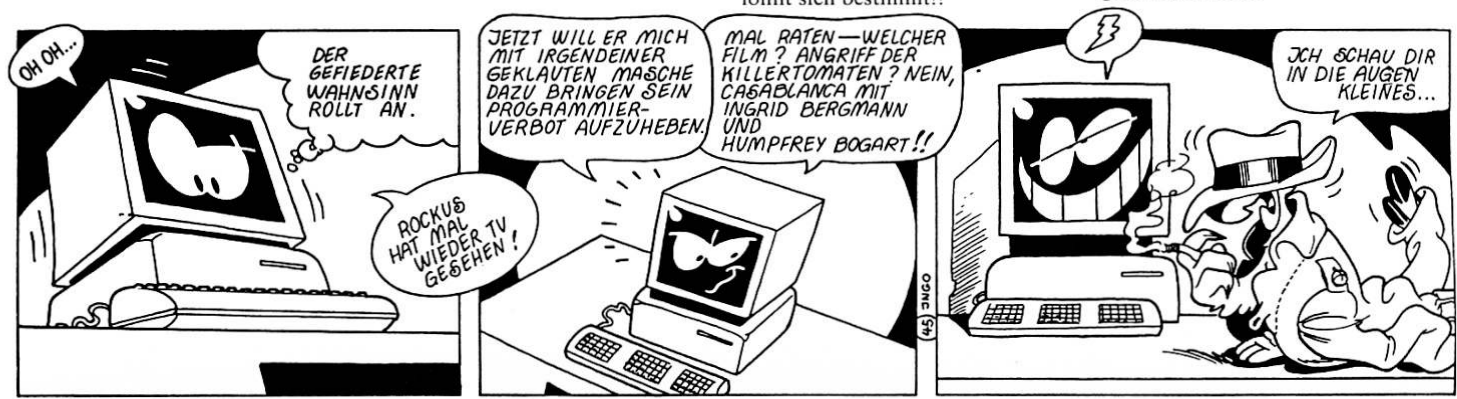
Verkaufe Disk No Name 2DD! 100% Error frei! Preis: SFR 1,45. Call: 057/318167 (Rouven), Vorwahl für die Schweiz nicht vergessen!

Verkaufe D & D Zubehör: alle 4 Kästen + 2 Gruppenabenteuer + 2 Monsterhandbücher mit ca. 800 Monstern + jede Menge Charakterbögen, etc. VB: DM 70,– (NP: DM 200,–). 1A Zustand. Tel: 089/9031160 (Gernot)

Verkaufe Leerdisketten 5,25" und 3,5", div. 64-Hefte. Suche auch gute Spiele! Meine Anschrift: Markus Hänsenberger, Florastr. 24, CH-8053 Dietikon, Schweiz. Tel: 01/7404752

Wer tauscht mit mir Spielstände von Sim City? Außerdem suche ich Demos jeglicher Art, sowie einen CLI Player für Soundtracker Module! Interessenten melden sich bei: Oliver Davidovic, Schillerstr. 10, 7317 Wendlingen

Verkaufe Amiga Soundcollections (90 min. Casetten m. den besten Sounds aus Demos, Intros, Games, usw.) für nur DM 15,– pro Casette (es gibt inzwischen 9 Stk.). Schreibt an: Markus Münch, Hauptstr. 23, 6149 Fürth/Odw. Suche auch noch gute Intromaker!



Wer braucht Top-Chars zum Spiel Drakkhen? Jeder? Gut! Auf Wunsch können Waffen, Items, MP, HP, Gold, Eigenschaften und Niveau verändert werden. Schickt Chardisk + DM 7,– + Wunschliste an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten-Str. 30, 4000 Düsseldorf 13. 100% zurück!

Hallo Muzak Freaks! Falls Ihr einen Musiker für Eure Demogruppe sucht, schreibt einfach an: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13, oder ruft einmal an: 02241/81374 ab 16.00 Uhr! Music is my life!!

Verkaufe Computerzeitschriften für den halben Preis und weniger! ASM Nr. 2, 5. Jahrgang (Zustand bis auf die Kleinanz. gut) für DM 3,–. PC Mag. Plus 3/90 sehr guter Zustand für DM 4,–, Tools 3/90 (Zustd. gut), Amiga 2/90 (bis auf die Kl.Anz. mittelmäßiger Zustd), Amiga 3/90 (guter Zstd) für DM 2,50. Amiga Special 3/90 (Zstd nicht so gut) DM 1,–, Computer pers. (Zstd. sehr gut) DM 3,50. Handeln erlaubt! Tel: 04453/3456. Nur ernste Gespräche! Verlangt Saskia Schoenrock. Ich tausche auch gegen gute Spiele!

Kontakte

Zuverlässige Tauschpartner für Amiga gesucht! Zuschriften an: Mathias Kugler, Häldeweg 43, 7519 Flehingen (100% Antwort)

Amiga-Einsteiger sucht zuverlässige Tauschpartner. Nach Möglichkeit ebenfalls Einsteiger. Gesucht werden alle Arten von Games. Wer Interesse hat, schreibt an: K. Gelbrich, Noldestr. 1, 2350 Neumünster. Liste mitschicken, nicht vergessen!

Games new hot good! We got the hotest stuff for your Amiga! Write to Tap, Postfach 201, A-4025 Linz, Österreich. New! Lösungen, Anleitungen, Cheats und Oldies!! 100% Back also in BRD, CH!!

Tausche Amiga 500 Games! Nur an zuverlässige! Bitte schickt mir Eure neueste Liste, dann bekommt Ihr meine! 100% Rückantwort! Schreibt an: Markus Busch, Anton-Hilz 8, 8356 Riedlhütte

Biete Top-Soft zu fairen Preisen. Tel:06181/83966 (Mo-Fr, 6.00 – 8.00 Uhr p.m.)

OK, let's do it! Wer Interesse an Musik für seine Demos oder sein Spiel hat, oder einen Musiker für seine Demogruppe sucht, der schreibt bitte an: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13. Tel: 02241/81374 (ab 16.00 Uhr). Ok, it's done!

Suche Kontakte zum Tauschen. Auch Gruppen-Teams sind herzlich willkommen. Nur Amiga. Call: 02404/4843. Würde mich über viele Anrufe freuen! Bis bald, Michael

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neueste Games. Tel: 0911/82544 (Hermann)

Suche zuverlässigen Tauschpartner (Amiga) Call: 0911/863489 (Andi)

Top-Grafiker und Programmierer gesucht. Wir (Programmierer, Musiker, Grafiker auf Amiga, ST, PC) programmieren Top-Spiele und suchen noch Mitarbeiter. Gute Bezahlung! Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Hallo Jungs und Mädchen! Habt Ihr einen Amiga und sucht Ihr neue Soft? Dann schreibt mir: Mario Graal, August-Schmidt-Str. 34, 4700 Hamm 5

Graphical-PD Österreich: Wir suchen ständig Grafiken, GrafikUtilities, -demos, -animationen, Spieledemos. Ab sofort gibt es die neuesten Spieledemos von Rainbow Arts auf Graphical! Bisher sind 32 Disks erschienen. Pro Disk DM 5,–/ÖS 35,– plus Porto bei: CPV, Goldschlagstr. 55/13, A1150 Wien

If You've got the Pokes, I've got the Pics... Grafiker sucht Programmierer. Kennwort Teamwork. M. Drechsel, Pallasstr. 85, 4620 Castrop-Rauxel

Tausche alles außer Raubkopien. Du brauchst neue PD-Disks, Demos und von mir gezeichnete Logos? Dann ruf an: 02166/89093 und frag nach Daniel! Rebels! Oder schreibt an: D. Ritter, Hölderlin 15, 4050 Mönchengladbach 2

Adventure- und Strategie Freaks gesucht! Wolfgang Unger, Günserstr. 3b, A-2700 Wr. Neustadt, Österreich. Tel: 02622/535674

Amiga 500 Neuling sucht Aufnahme in einem Computer-Club im Bereich NRW. Schreibt an: Hasim Fetahi, Bergstr. 12, 5100 Aachen. Tel: 0241/49980

Ich habe nun reichlich Brieffreunde, aber leider keine Brieffreundin (zwischen 16 und 18, auch wenn Du sehr sensibel bist). Also, Mädchen, wer Lust hat, schreibt mir: Markus Vetter, Außenliegend 38, 6452 Hainburg 1

Suche Tauschpartner/in Also, wenn Du einen Amiga und ein paar gute Games zuhause hast, dann schreib mir, ich habe immer neue Games! Peter Studer, Alte Schmitte 4, CH-4573 Lohn (SO)

CH-Amiga! Suche Tauschpartner im In- und Ausland! Jojo Rüetschi, Schönenbachstr. 36, CH-4153 Reinach

Super new Amiga Stuff! If you want new stuff write to: D.O.A. Postfach 848, CH-4600 Olten 1! 100% Answer!

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Listen an: Harald Stryeck, Lind 21, A-9601 Arnoldstein, Österreich. Tel. 04255/3551

The Zisch-Team is looking for new contacts on A500! Write to: The Zisch-Team, c/o Pascal Schneider, Trottenreben, CH-8548 Ellikon. Bitte Rückporto beilegen.

Amiga! Suche neueste Amiga-Software. Habe Toobin, Stunt Car Racer, Rings of Medusa und Oil Imperium. Schreibt an: David Gielen, Kirchhellener Str. 149, 4250 Bottrop. Tel: 02041/67196

Amiga-Freaks, die außer Joystick-Rütteln und Ballern noch eine andere Beschäftigung für ihre Hände haben, sollten doch mal einen Stift zur Hand nehmen und mir schreiben. Bitte legt das erste Mal Rückporto bei, dann bekommt Ihr 100% Antwort! Schickt Eure Schreibsel an: I.Dittrich, Hildenbrandstr. 29, 6710 Frankenthal

I'm searching for a cool Amiga-Swappingpartner. Call: 0421/832209 (ask for Andy). ab 20.00 Uhr. Cool is our rule!! TMF 90!!! Only new and cool ware

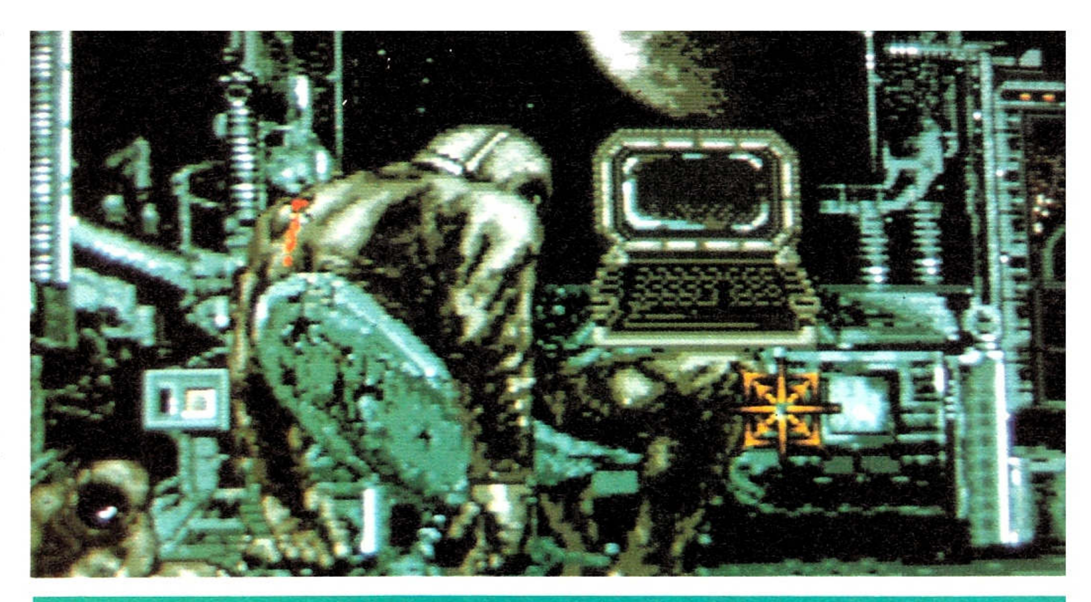
Amiga! We are searching for new contacts and stuff. Beginners can buy. Phone 08020/894 (Fabian)

Gut, besser, Phoenix! Der Computer-Club für jeden Amiga-Freak! Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Phoenix Computer-Club, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

CH-Amiga Suche Tauschpartner mit neuester Software. Schickt Eure Listen so schnell es geht an: Daniel Bacchini, Schürmattstr. 11, CH-5620 Zufikon

Kostenlos

ist Deine **private** und nur **private** Kleinanzeige. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Rubrik** und **möglichst kurzen Anzeigentext** draufschreiben und ab geht die Post:
Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Und bitte **keine PLK-Nummern, keine Raubkopien und den Absender nicht vergessen!**
Andernfalls wird Eure Anzeige nämlich nicht veröffentlicht – ob Ihr's nun glaubt oder nicht! Ach ja, noch was: Werdet nicht ungeduldig, wenn Eure Anzeige nicht gleich in der nächsten Ausgabe erscheint, der Andrang ist so groß, und der Platz nur so klein – da dauert's manchmal schon ein bißchen! Aber Ihr habt doch Verständnis, oder?!



Wer suchet, der findet . . . Final Command

Was ein echter Abenteurer ist, der findet sich im Jahr 2005 genausogut zurecht wie im finstersten Mittelalter: Ubi Softs neues Adventure katapultiert uns zur Abwechslung mal wieder in eine weit entfernte Zukunft.

Wissenschaftler haben einen Teletransporter entwickelt, mit dem man blitzschnell von einem Planeten zum andern reisen kann. Aber durch einen mysteriösen Unfall wird auf Ipsos III just jene Fabrik zerstört, in der am Prototyp des Teletransporters gebastelt wird. Also wird das Raumschiff Zentaur losgeschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Als dann aber der Funkkontakt abreißt, ist es allen klar: Das ist ein Job für Agent YG 30! Der darf sich jetzt auf die Socken machen, um wenigstens die Datenbänke des Super-Teleporters zu retten . . .

Die Bilder der zu erforschenden Räume nehmen fast den ganzen Screen ein, sämtliche Aktionen wie ein- bzw. ausschalten von Geräten etc. werden dort direkt per Mausklick erledigt. Viel zu tun ist allerdings nicht: Praktisch das ganze Spiel besteht aus dem Absuchen der Grafiken nach verwendbaren Gegenständen. Einige davon können benutzt werden (Laserpistole, telepathischer Helm), andere liegen bloß zur Zierde rum. Auf die Dauer ganz schön langweilig!

Die Grafik ist fein gezeichnet, nur die unglückliche Farbwahl erschwert häufig das Suchen. Das Game eignet sich vor allem für Anfänger, die durch die herrlich unkomplizierte Maussteuerung und die simplen Rätsel einen schnellen Einstieg ins lustige Adventure-Leben finden. (C. Borgmeier)

Spezialität: Auf der Programmdisk können bis zu drei Spielstände abgespeichert werden. Ach ja: Hin und wieder lockern Animationssequenzen die fade Suche etwas auf.

Final Command

Grafik:	71%
Sound:	70%
Handhabung:	81
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	57%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware

Dan Dare III

Die übliche Hintergrundstory, dazu ein ebenso einfallsloses Spiel – mit dem dritten Aufguß der Abenteuer des englischen Comic-Helden hat sich Virgin nicht gerade mit Ruhm bekleckert!

Der Oberschurke Mekon bedroht die ganze Welt mit seinen gentechnisch erzeugten Gruselmonstern. Sie sind darauf getrimmt, jeden Widersacher rücksichtslos anzugreifen. Aber das kann unseren Colonel Dare natürlich nicht erschüttern! Wagemutig begibt er sich in ein Labyrinth voller Metallwände und schrulliger Mutanten.

Was er dort tun soll? Darüber schweigt sich die Anleitung leider aus. Vermutlich muß er das riesige Gebäude durchsuchen, um dort irgendwann einmal auf Mekon zu stoßen und ihm den Garaus zu machen. Bei seiner Suche trifft er aber vor allem auf Mekons Monster, die ihm seine vier Leben klauen wollen. Die beste Taktik ist, bei einer solchen Begegnung sofort das Feuer zu eröffnen. Munition ist zwar nur begrenzt vorhanden, kann aber, genauso wie Extrawaffen (zum Auswählen Stick nach unten), Schutzschilder und zusätzliche Leben über kleine Computerterminals nachgeordert werden. Ansonsten ist nichts los bei Dan Dare III: Ein bißchen ballern, per Compi Extrawaffen organisieren und durch die Labyrinthe düsen – das war's dann.

Sieht man vom gelungenen David Whittaker-Sound ab, ist das Game auch technisch danebengegangen: Mickrige, ruckelig animierte Sprites, fantasielose Hintergrundgrafiken und ein überholtes Spielprinzip machen Dan Dare III zu einem Programm, auf das man getrost verzichten kann. Die witzigen Comicgeschichten aus den frühen 60er Jahren hätten wahrlich eine bessere Versoftung verdient!
(C. Borgmeier)



Spezialität: Die zehn besten Scores werden auf Disk abgespeichert.

Dan Dare III

Grafik:	42%
Sound:	75%
Handhabung:	53%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	37%
Red. Urteil:	38%

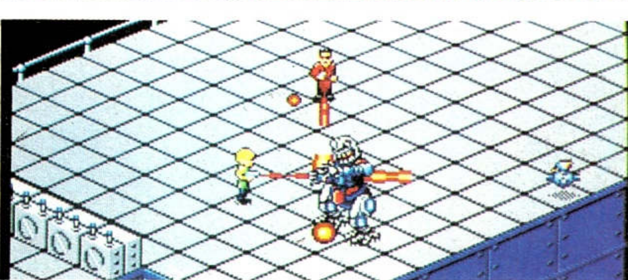
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Virgin Games
Bezug: Gamesworld

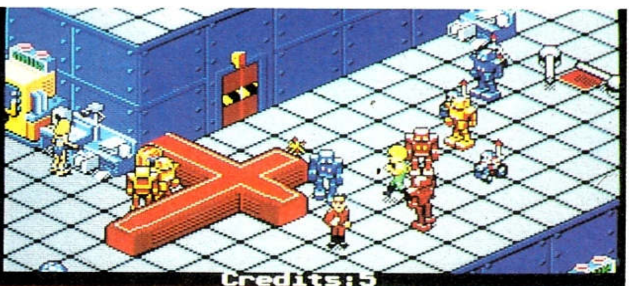
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Im Dezember haben wir Euch den Automaten vorgestellt, jetzt ist es endlich soweit: Domarks Umsetzung von Tengens satirischer SF-Saga bricht über unsere „Freundin" herein. Und das so originalgetreu, daß wir unseren Augen kaum getraut haben!



THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!







Genau wie beim großen Bruder präsentiert uns Escape... auch am Amiga die Vorgeschichte in bester Comic-Manier bildchenweise: Die bösen Reptilons haben Planet X, einen synthetischen Industrie-Planetoiden überfallen und die ansässige (menschliche) Arbeitsmannschaft versklavt. Nicht nur, daß die armen Arbeiter nun gezwungen werden, an einer Roboter-Armee zur Vernichtung der Erde zu basteln, nein, die Finsterlinge wollen auch noch alle weiblichen Gefangenen in willenlose Robot-Zombies verwandeln! Höchste Zeit für unsere Helden Jake und/oder Duke, zur Rettungsaktion aufzubrechen.

Die einzelnen Level bestehen aus übereinander liegenden, mehrere Screens großen Ebenen, die mit Rolltreppen verbunden sind. Hier wuselt nun eine schier unglaubliche Menge der verschiedensten Roboter durch die Gegend, die allesamt nach dem Skalp der Spielfigur trachten. Um sich seiner Haut zu erwehren, kann man Bomben werfen und in alle Himmelsrichtungen ballern, wobei man tunlichst darauf achten sollte, nicht die armen Sklaven umzupusten. Die sollte man lieber einfach überrennen, worauf sie in Sicherheit gebeamt werden und für Bonuspunkte bei der Abrechnung nach jeder Spielstufe sorgen. Daneben gibt es noch allerlei Schränke und Computerterminals, die einerseits Extras wie mehr Feuerkraft bereithalten und andererseits die Rolltreppen in Bewegung setzen. Insgesamt warten 23 Level darauf leergeräumt zu werden, in zehn davon begegnet man den Reptilons persönlich, die eine ganze Menge mehr wegstecken können als ihre Blechkameraden. Dazwischen gibt's acht Bonussequenzen, wo der Held mittels eines Düsengleiters den Weg durch ein Labyrinth finden muß – unter Zeitdruck, versteht sich!

Massenweise animierte Sprites, die gelungene Pseudo-3D-Perspektive, die detaillierte und farbenfrohe Grafik, sowie die hektische Musikuntermalung machen Escape... zumindest anfänglich zu einem tollen Action-Vergnügen. Auch ist die Steuerung gegenüber dem Arcade-Vorbild längst nicht mehr so schwammig und ungenau. Ja, selbst die vielen optischen Gags des Automaten (Held baumelt an einer Schlucht, Held wird plattgewalzt, Held...) sind erhalten geblieben und sorgen für manchen Lacher. Aber trotz der irren Mischung aus Comic und B-Picture aus den 50er Jahren verliert das Game mit der Zeit unweigerlich an Reiz; es passiert auf Dauer einfach zu wenig Neues. Für Action-Freaks mit Sinn für skurrilen Humor ist der wahnwitzige Robot-Planet jedoch allemal ein Testspielchen wert – besonders wenn ein Partner für den Zwei-Spieler-Simultan-Modus bereitsteht. (ml)

Escape from the Planet of the Robot Monsters

Grafik:	77%
Sound:	71%
Handhabung:	73%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Tengen/Domark
Bezug: Bomico

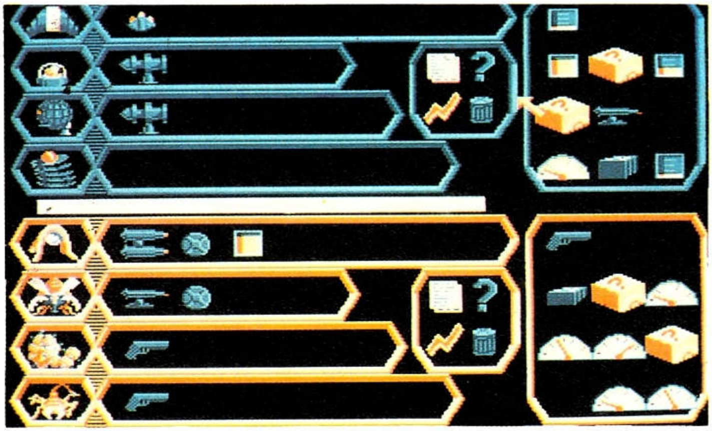
Spezialität: Highscoreliste, neun Continues. Die Bomben werden mit den Alt-Tasten abgefeuert, F1 schaltet die Musik an/aus, mit H wird pausiert, und über Q plus U kann man das Spiel abbrechen.

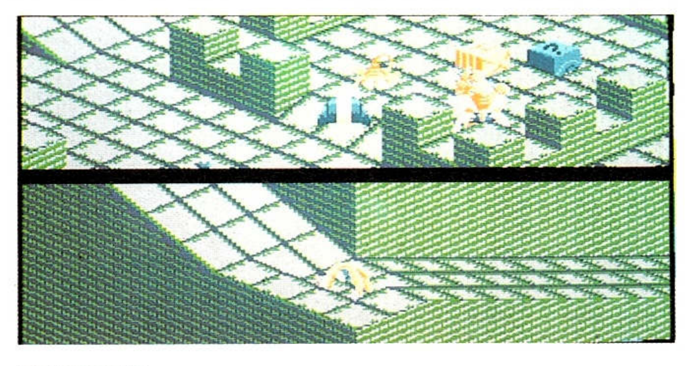
Die Phase der kleinen Geschicklichkeitsspielchen scheint man bei Magic Bytes endgültig hinter sich zu haben: Nach der Zerstörer-Simulation „USS John Young“ und dem futuristischen „Second World“ bleibt die Güterslober Softwareschmiede den anspruchsvolleren Programmen treu. Domination ist jedenfalls ein Action & Strategiespiel, das es in sich hat!



Der Amiga Joker meint:
Bei Domination ist geistreicher Actionspaß angesagt!

In einem Auswahlmenü zu Beginn wird festgelegt, ob man gegen einen menschlichen Mitspieler oder lieber gegen einen von drei Computergegnern in die Schlacht ziehen möchte, dann geht's sofort zur Sache:
Der Spieler steuert vier Kampfroboter durch eine 3D-Landschaft voller Plattformen und feindlicher Roboter. Sein Ziel ist die Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers (natürlich muß er auch sein eigenes verteidigen); während man auf's feindliche HQ zumarschiert, kann man Materialkisten einsammeln, um seine Robbies besser auszustatten. Von entscheidender Bedeutung ist es, die unterschiedlichen Eigenschaften der stählernen Kampfmaschinen optimal auszunützen: ein Robbie ist z.B. unheimlich schnell, ein anderer besonders stark gepanzert, ein dritter hat dafür eine hohe Regenerationsfähigkeit.
Der Bildschirm ist zweigeteilt, auf beiden Screens sieht man das Geschehen aus der Sicht eines seiner Roboter. Zum Umschalten zwischen den einzelnen Blechkameraden hält man den Feuerknopf für ca. drei Sekunden gedrückt und wählt aus der daraufhin erscheinenden Kommandozeile den passenden Jungen aus. Die Roboter lassen sich entweder manuell steuern oder (ebenfalls per Kommandozeile) zu eigenständigen Handlungen programmieren. Auf dem unebenen 3D-Schlachtfeld herumstehende Türme und verschiedene Sonderfelder beeinflussen (bei Berührung) kurzfristig die Eigenschaften der Robbies: Turbotürme steigern ihre Geschwindigkeit, andere Türme füllen die Energiereserven auf und beim Betreten von „Eisfeldern“ spielt die Steuerung verrückt.
Anfangs macht sich bei Domination schnell der Frust breit, es ist nämlich unheimlich schwierig, die Übersicht zu behalten, wenn man vier Roboter gleichzeitig kontrollieren muß. Die komplizierte Steuerung läßt es zunächst schier unmöglich erscheinen, jemals alle elf Level zu schaffen. Aber nach einer intensiven Eingewöhnungsphase stellen sich auch im Kampf gegen die spielstarken Computergegner bald die ersten Erfolgserlebnisse ein. Technisch ist das Game im großen und ganzen recht ordentlich, wenn auch einige Dinge noch nicht völlig ausgereift sind. Die Farben in den einzelnen Spielzonen sehen ziemlich verwaschen aus, die Titelgrafik macht sogar einen absolut kläglichen Eindruck: viel zu grobkörnig und undeutlich. Dafür kann der Titelsound auch anspruchsvolle Ohren überzeugen.
Wie gesagt: Domination ist kein Game für mal eben zwischendurch, wer aber geistreiche Ballerspiele mit strategischem Einschlag mag, sollte den Versuch mit der Robot-Rangelei auf alle Fälle mal wagen.
(C. Borgmeier)





Domination

Grafik:	51%
Sound:	62%
Handhabung:	43%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Die drei Computergegner operieren mit sehr unterschiedlicher Strategie und Spielstärke.

DIE JOKER~GALERIE

Hallo Leute! Letzten Monat war die Galerie ja wegen Umbau geschlossen. Naja, um ehrlich zu sein – es war einfach kein Platz mehr übrig, weil so viele neue Games zum Testen waren (Wurde auch langsam Zeit, daß die Hersteller aus ihrem Winterschlaf erwachen!). Dafür geht's jetzt aber wieder verstärkt zur Sache mit Euren sanft scrollenden Gedichten, lyrischen Programmen und benutzerfreundlichen Zeichnungen! Wie, stimmt was nicht? Egal, Ihr wißt schon worum's geht ...



Andreas Radischewski & Iron Maiden-Cover & Deluxe Paint II – das Ergebnis kann sich doch sehen lassen!

Sprites haben schon ein hartes Leben! Vermutlich nicht nur bei Andreas Masson aus Wetzlar

Hier zeigt Andreas, daß er auch ganz alleine was Tolles auf die Beine stellen kann.

Wer sagt da, daß die Girls im JOKER nur eine Seite haben? Schluß mit den Unkenrufen, hier kommt die „Amigazone" von Thomas Lang aus Villach!

Nochmal Andreas mit einem Iron Maiden-Cover

Aufruf!

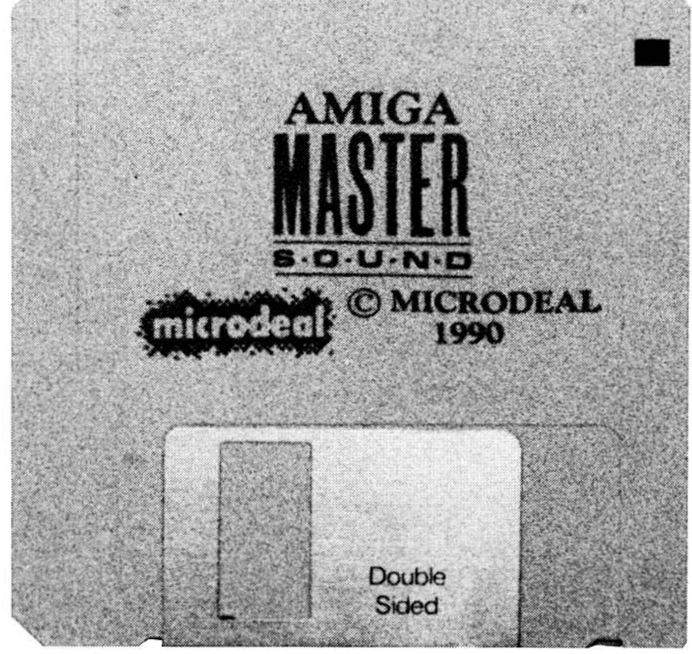
Gerüchteweise ist uns zu Ohren gekommen, daß einige von Euch Ihre Kunstwerke immer noch in der Schublade verstecken, statt sie an uns zu schicken! So geht's natürlich nicht!!! Also liefert die Sachen schnellstens hier ab – ach, und nochwas: Bitte, bitte möglichst von jetzt an nur noch wirklich Selbstgestricktes und -gehäkeltes, damit's keinen Ärger mehr gibt (werft mal einen Blick in die Mailbox!).

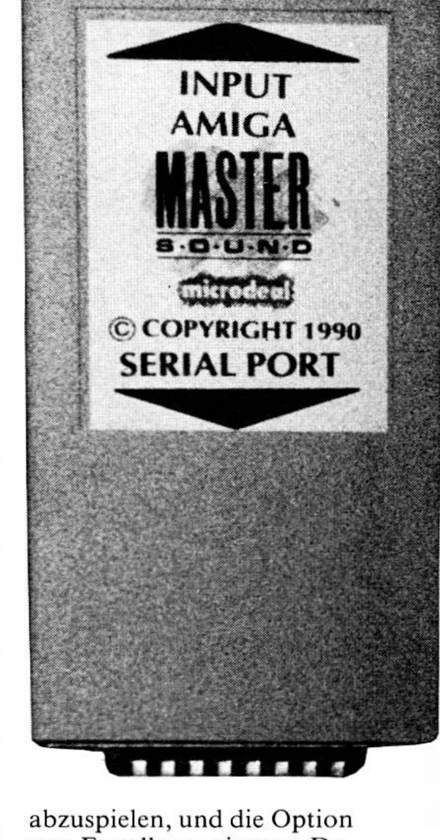
Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

BRORK, TONNE & FRESSE in: DER RACHEENGEL DER GROSSTADT!



So etwas wie „Pump up the Volume“ müßte man halt selber machen können . . . . Kann man auch! Für alle, die Spaß am Experimentieren mit Musik haben, hat Microdeal jetzt ein Hardware/Softwarepaket zusammengestellt, das sich durchaus sehen (oder vielmehr hören?) lassen kann.





Wer es noch nicht gemerkt hat: Wir reden hier von einem brandneuen Mono-Sampler für den Amiga. Was das ist? Nun, ein Sampler dient ganz einfach dazu, Musik zu digitalisieren (also mit dem Computer „aufzunehmen“) und diese dann nach eventueller Nachbearbeitung vom Rechner wieder „abspielen“ zu lassen. Soviel zur Grundlagenforschung, jetzt geht's ans Eingemachte:

Die mitgelieferte Hardware besteht aus einem handlichen Kästchen, das entgegen der Anleitung nicht am Seriell- sondern am Parallel-Port angesteckt wird. Dazu benötigt man ein Verbindungskabel, das zwar im Lieferumfang fehlt, aber für ca. 7,– DM überall im Fachhandel erhältlich ist. Nachdem man das Teil dann noch mit einer Tonquelle (CD-Player, Tapedeck, Ghettoblaster etc.) verbunden hat, wird die Software geladen. Auf dem Screen erscheint alsbald das Editor-Menü: Der obere Teil ist dem Fenster für die (spätere) Wellenform des Samples vorbehalten, darunter liegen die wichtigsten Bedienungsfunktionen wie „Play“, „Loop“ usw.. Darauf folgt eine Anzeige für den verbrauchten Speicherplatz, im linken unteren Teil warten dann die restlichen Bedienungselemente. Leider ist den meisten dieser Icons nicht so ohne weiteres anzusehen, welchem Zweck sie dienen – das Studium der (englischen) Anleitung ist unumgänglich. Dort erfährt man auch, daß ein Sequenzer mit eingebaut ist, mit dem bis zu 18 Samples (die mit 14.4 KHz gesamplet sein sollten) im Speicher gehalten werden können. Daraus können dann eigene Songs gemixt werden: Auf der Tastatur werden die Samples, ähnlich wie bei einem Klavier, „gespielt“ und anschließend als Sequenz (die sogar nochmals nachträglich verändert werden kann) abgespeichert, bzw. nach Bedarf verwendet.

Allerdings ist bei Master Sound die Speicheraufteilung nicht optimal gelöst. Zwar ist die Software in der Lage, Samples auch aus dem Fast-Ram abzuspielen, doch wird dieser Vorzug dadurch wieder zunichte gemacht, daß das freie Chip-Ram dem Sequenzer, und das freie Fast-Ram dem Sampler zugewiesen wird. Bei Amigas mit 1MB hat diese Aufteilung zur Folge, daß höchstens 373824 KByte für Samples frei sind – auch wenn man den Sequenzer gar nicht verwenden möchte.

Aber sehen wir mal, was die Software so auf dem Kasten hat. Es sind immerhin Sample-Frequenzen von 3.0 KHz bis 55.9 KHz möglich, wobei die Länge der Samples dann von 2 Min. auf 7 Sek. abfällt. Hier empfiehlt es sich, mit einer höheren Frequenz zu digitalisieren und später mit einer der eingebauten Funktionen auf die halbe Länge und Frequenz herunter zu rechnen; das Ergebnis ist ein sehr brauchbarer Kompromiß. Die Ladeoption des Programms ist recht vielfältig, es werden sowohl IFF- und Raw-Format, als auch Instrumente mit 1 – 5 Oktaven berücksichtigt. Der Laderequester hinterläßt hingegen keinen allzu guten Eindruck: Bei jeder Neuwahl muß das jeweilige Directory neu eingelesen werden! Alle übrigen Standard-Funktionen (Ausschneiden, Kopieren einzelner Blöcke, Fade In/Out etc.) funktionieren prima; schade nur, daß beim Abspielen nicht angezeigt wird, an welcher Stelle im Sample man sich gerade befindet. Erwähnenswert sind noch die Möglichkeit, ein Sample ohne Umrechnung im Speicher auch rückwärts abzuspielen, und die Option zur Erstellung eigener Demo-Disks. Hier werden zu einem IFF-Bild die Eigenkompositionen abgespielt – wer mag, darf sein Gesamtwerk als PD unter die Leute bringen.

Im großen und ganzen kann man Master Sound also ohne Gewissensbisse weiter empfehlen, Hard- und Software arbeiten gut zusammen. Die Hardware verträgt sich übrigens auch ganz ausgezeichnet mit dem „Audiomaster II“, der bekanntlich ein sehr vielfältiges Spektrum an Funktionen zu bieten hat. Ob Master Sound ein Renner in den Shops wird, hängt wohl in erster Linie vom Verkaufspreis ab. Der stand aber leider, genau wie eine deutsche Bezugsquelle, bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

(Stephan Rock)

Merkwürdige Icon-Gestaltung – ohne Anleitung geht praktisch nix!





Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner

Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner

Design & Illustration
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich

Titel
Thomas Emde

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier

Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70

Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

HALLO MÄDELS!



...hallo Jungs! Ja, Ihr habt richtig gelesen: Diesmal ist auch das vermeintlich starke Geschlecht zum Mitdenken herzlich eingeladen. Denn heute geht's um ein Thema, das wohl alle interessieren dürfte – SEX!!!

Ahh, wußt ich's doch, da kann keiner wegschauen! Und genau das, nämlich weg- oder hinschauen, ist die viel diskutierte Frage, wenn es um Sex am Computer geht. Mich würde aber viel mehr interessieren: Warum gibt's so viele Spiele mit holden Schönheiten, nackten Busen und erotischer Unterwäsche? Und warum gibt's kein einziges, in dem sich zur Abwechslung vielleicht auch mal die Männer entblößen? Na, warum eigentlich?! Oder existiert womöglich doch eines, und ich weiß es bloß nicht? Und wenn dem so ist, hab' ich dann was versäumt?!

Nicht daß Ihr mich jetzt für einen weiblichen Spanner haltet, aber warum zeigt nicht ein einziger Hersteller mal ein Herz für die Damen? Eine Arbeitshypothese: weil die Herren der Schöpfung zumindest am Computer das Zepter eben doch noch ziemlich fest in Händen halten. Okay, das wäre eine Erklärung. Aber wie kommt es dann, daß auch am Zeitschriftenkiosk vorwiegend die Herren bedient werden, wo doch angeblich Frauenüberschuß herrscht. Hinter 100 Männermagazinen verstecken sich ungefähr schlappe zwei Sexblätter für weibliche Voyeure. Liegt's vielleicht daran, daß Frauen schöner anzusehen sind als Männer? Na, das wäre zumindest ein Kompliment für uns, wenn auch ein seichtes. Oder hat es damit zu tun, daß sich Frauen nicht so sehr für sowas interessieren, frei nach dem Motto: Mir reicht weiß Gott mein eigener...? Ich persönlich glaube beides nicht. Wie immer bin ich der Meinung, daß dieses Dilemma einfach anerzogen ist. Während Jungs als bärig, aufreißerisch, besonders männlich und cool gelten, wenn sie sich Zeitschriften oder auch Spiele dieser Art zu Gemüte führen, müssen sich Frauen genieren, erröten und am besten gleich im Erdboden versinken, kaum daß sie nur einen Gedanken daran verschwenden. Aber vielleicht liege ich ja auch total daneben, schreibt mir doch bitte Eure persönliche Ansicht – würde mich wirklich brennend interessieren!

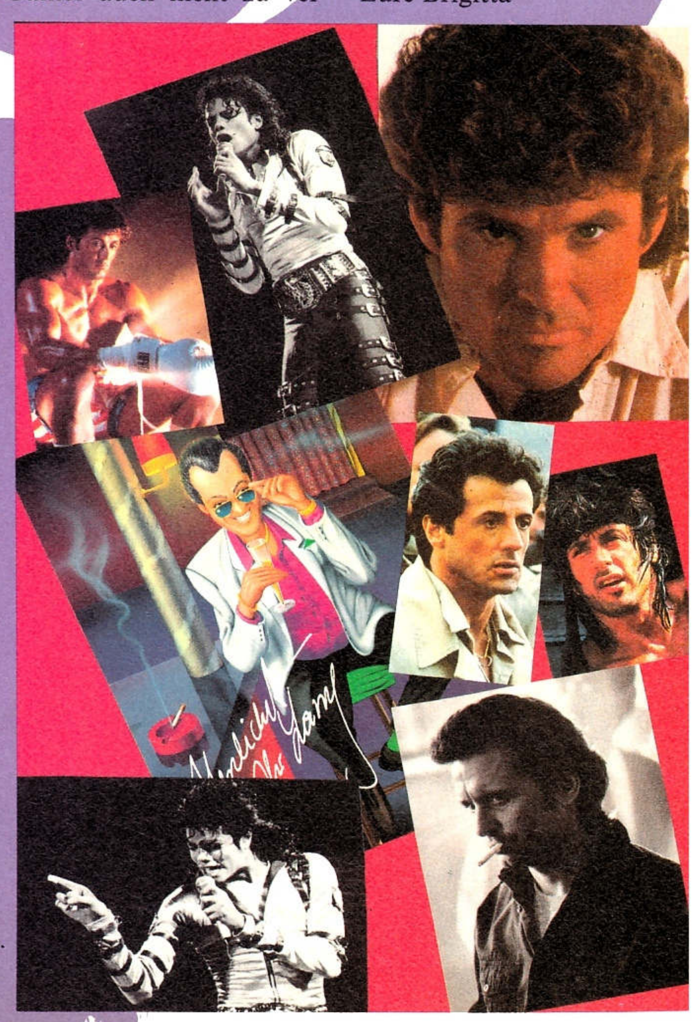
Auf jeden Fall habe ich mir fest vorgenommen, meinen Teil zur Beseitigung dieser Ungerechtigkeit zu leisten, und habe mir ein Preisausschreiben dazu ausgedacht: das „Männerspiel". Und so funktioniert es:

Fünf bekannte und attraktive (?) Männer habe ich auserwählt: Michael Jackson, David Hasselhoff, Sylvester Stallone, Michael Douglas und Larry Laffer. Und jetzt kommt's! Die Mädchen schreiben mir eine Postkarte mit ihrem Liebling (bitte mindestens und höchstens einen der fünf), die Jungs schicken mir hingegen einen Wisch, auf dem der Name desjenigen steht, von dem sie *glauben*, daß er den meisten Damen gefällt. Tja, das ist etwas schwieriger, klar, aber Ihr seid ja auch in der Überzahl! So, und damit Ihr auch alle fleißig mitmacht, gibt's natürlich ordentlich was zu gewinnen. Unter allen weiblichen Einsendungen werden 5 Amiga-Games verlost – unter den männlichen ebenfalls, allerdings nur unter jenen, die auch tatsächlich den richtigen Adonis auserkoren haben. Alles klar? Dann ran an den Griffel!

Nun wird sicher so mancher sagen: „So ein Schmarrn, was hat das überhaupt noch mit Computer zu tun?" Hier meine Antwort: Herzlich wenig! Aber was soll's, ich will es einfach wissen, das muß als Grund genügen. Außerdem sind doch die Games auch nicht zu verachten, oder?! Also, hier unsere Adresse:

Joker Verlag
Männerspiel
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

...und trefft Eure Entscheidung weise! Ihr habt Zeit zum Überlegen bis zum 1.7.90. Im nächsten Heft erfahrt Ihr dann, wer der Liebling aller Frauen nun wirklich ist, und ob Ihr was gewonnen habt. Bis dann!
Eure Brigitta

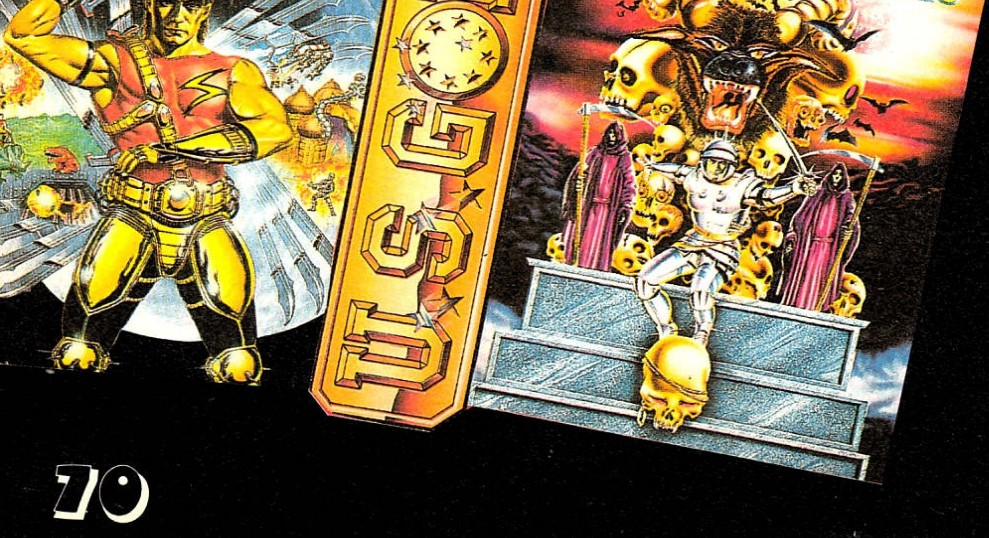


Wettbewerb? Wettbewerb!

Preisausschreiben sind auf die Dauer einfach irgendwie öde! Immer bloß Gewinne einheimsen und Preise abräumen – wozu soll das gut sein? Der Loser von Welt blättert da doch gleich mit verächtlichem Achselzucken weiter. Aber weil nun mal nicht alle so vernünftig sind, erklären wir Euch halt schweren Herzens, worum es diesmal geht . . .

Capcom-Competition

Capcom? Was'n das? Nun, Capcom ist zum Bleistift „Strider", „Ghouls'n' Ghosts" oder „Black Tiger". Na, hat der schwarze Tiger Eure Gedanken jetzt gestärkt? Capcom ist ein Software-Label von U.S. Gold, und die Jungs produzieren unerwarteterweise Spiele – und zwar nicht mal die schlechtesten! Genau die wollen wir heute auch loswerden, gegen Beantwortung einer klitzekleinen Frage, versteht sich. Die lautet schlicht und ergreifend: Wie heißt der Vorläufer von „Ghouls'n' Ghosts"?? (Sehr bekannter Arcade-Automat, bzw. C64-Spiel, und demnächst auch in diesem Theater!)
Zu gewinnen gibt's auch was, und zwar fünfmal ein Spielepaket mit folgendem Inhalt:
„Strider", „Dynasty Wars", „Ghouls'n' Ghosts", „Black Tiger".
Und weil vier Games zwar viel, aber noch nicht genug sind, kriegt der Erste zusätzlich noch einen **Sony-Walkman**!
Okay, der Rest läuft wie üblich: Postkarte nehmen, richtige Antwort und „Capcom-Competition" draufschreiben und an uns schicken (Adresse steht unten). Rechtsweg? No, Sir! Einsendeschluß: 2. Juli 1990.

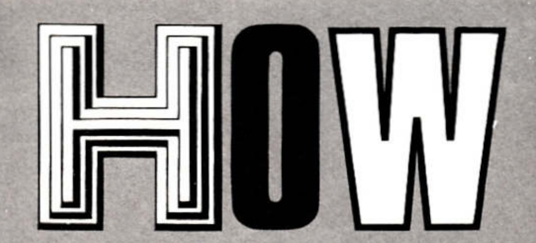


Compicamp-Competition

Wenn jetzt einer nicht weiß, was „Compicamp" nun wieder bedeuten soll, braucht er sich nicht zu grämen – der Ausdruck wurde soeben von uns erfunden (paßt halt so schön zu Capcom . . .). Ausgeschrieben heißt das Computercamp, und damit sind wir auch schon mittendrin in unserem zweiten Preisausschreiben. Zu gewinnen gibt es dabei eine Woche im Computercamp mit allem drum und dran. Etwas genauer:
Eine Woche Computerferien (Von Samstag bis Samstag) in Freiburg im Schwarzwald, einschließlich Unterkunft, Verpflegung und Betreuung. Kurse gibt's dort z.B. für GFA-Basic, C und Maschinensprache (Amiga, ST, IBM). Weil man ja kaum länger als 15, 16 Stunden täglich in den Bildschirm starren kann, werden darüberhinaus auch alle möglichen Sportkurse angeboten: Football, BMX, Frisbee, Boomerang, Skateboard etc.. Wer es noch genauer wissen will, fordert einfach von der Fa. Computer World, Hurstweg 62B, 7800 Freiburg einen hübschen Farbprospekt an, oder liest unseren großen Erlebnisbericht in der nächsten Ausgabe.
Normalsterbliche löhnen für so eine Woche im Camp 760,– DM, drei von Euch kriegen es hier und heute etwas billiger, nämlich für ganze 60 Pfennig (frankierte Postkarte)! Aber nur, wenn sie folgende Frage richtig beantworten: Im Schwarzwald steht nicht nur ein Computercamp, sondern auch eine recht bekannte (TV-)Klinik, und zwar im . . .tal. Wer den Namen des Tales weiß (wenn nicht: Fragt Dr. Brinkmann), schreibt ihn auf eine Postkarte, dazu das Stichwort „Compicamp-Competition" und schickt das Ganze an uns. Auch hier wird wieder nichts aus dem Rechtsweg, und auch hier gilt der Einsendeschluß 2. Juli 1990. An die Kugelschreiber, Herrschaften!

Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

KNOW



Wie jeden Monat an dieser Stelle zuerst mal ein bißchen Gelaber: Weit über zwanzig Tips zu neuen Spielen, sämtliche Karten zu „Xenomorph“ und sogar schon die Lösung zum brandaktuellen „Antheads“ haben wir Euch diesmal anzubieten! Grund genug, uns nochmals bei all jenen recht herzlich zu bedanken, die uns Monat für Monat mit ihren Tips unterstützen. Und ganz speziellen Dank auch an alle, die so fleißig auf unsere Fragen antworten! Und noch besonders lieben Dank an Mutti und ....

Gelöst: Antheads **Pläne zu:** Xenomorph **Jede Menge Tips und Cheats:** After the War Axels Magic Hammer	Battle Squadron Beverly Hills Cop Bloodwych Budokan Cabal Crack Down Danger Freak Dragon Ninja Dragon's Lair II	Dragon Spirit Eye of Horus Great Courts Indiana Jones Jumping Jackson Maniac Mansion Navy Moves Ninja Warriors Op. Thunderbolt	Player Manager Rock'n'Roll Strider Stryx Take 'em out Tennis Cup TV Sports Basketball Wild Streets Wonderboy in Monsterland

So, und damit Ihr auch weiterhin so viel schickt, wiederholen wir nun nochmal unser Angebot: Jeder veröffentlichte Tip wird finanziell honoriert, und zwar mit DM 20,– bis DM 100,– je nach Umfang. Und damit Ihr informiert seid: Wir sind natürlich in erster Linie an Tips zu neuen Spielen interessiert. Also verheimlicht Eure Erkenntnisse nicht – schickt alles, was Ihr habt, an:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

...damit Euer Know How auch weiter so aktuell bleibt!

Hilfe! Fragen?!

Wie immer haben wir auch heute wieder jede Menge Hilferufe verzweifelter Zocker. Und wie immer bitten wir Euch auch diesmal wieder: Laßt uns nicht im Stich! Wer die Antwort weiß, schnappe sich ein Kärtchen, schreibe die Antwort und unser Kennwort „Fragen“ drauf, und ab damit in eines der gelben Kästchen. Wir werden Eure Antworten weiterleiten oder (gegen Honorar, versteht sich) veröffentlichen. Natürlich könnt Ihr uns auch gerne Eure speziellen Probleme schildern – vielleicht wissen wir ja Rat, und wenn nicht, so findet ihr Eure Frage in einer der nächsten Ausgaben an dieser Stelle wieder... Und noch etwas: Bitte gebt Euren Namen und Adresse **deutlich** an, wir sind nämlich leider keine Graphologen, und da passiert dann schon mal ein kleines Malheur. So zum Beispiel heißt der Verfasser der Lösung zu **Time** aus AJ 5/90 nicht Jens Reinze, sondern Jens Kunze – wir möchten uns für diese Verstümmelung entschuldigen.

Wie besiege ich bei **Iron Lord** den Kerl mit der Augenklappe beim Armdrücken?

Gibt es tatsächlich einen Cheat zu **Shadow of the Beast**? Zahlreiche Hilferufe haben uns erreicht – und nicht ganz zu Unrecht, denn unser Cheat aus AJ 1/90 funktioniert nicht immer und überall ganz einwandfrei. Vielleicht hat ja jemand einen 100%igen Cheat auf Lager!?

Hat jemand eine Karte zu **Tanglewood**? Außerdem brauche ich Tips, wie man **Asterix im Morgenland** lösen kann. Und zuletzt: Kann man bei **Talespin** deutsche Fonts nehmen (Setmap allein hilft nicht)?

Wie kann man bei **Batman** am Ende der Kathedrale mit dem Joker kämpfen? Ich war jetzt schon ca. 50mal dort, kam aber nie rechtzeitig, um Joker abzuknallen! Was muß ich tun?

Wer kann mir sagen, wie man bei **Take 'em Out** unendlich viel Energie bekommt?

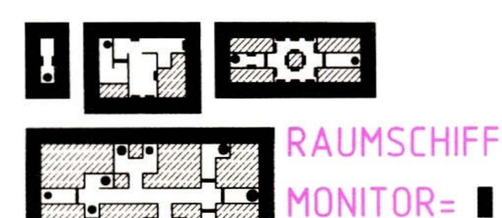
Wozu dienen bei **Rainbow Islands** die ägyptisch-chinesisch-kyrillischen Schriftzeichen, die man im ersten Bonusraum am oberen Rand lesen (?) kann (8 verkehrtes L R 8 T mit einem Halbkreis unten dran 8 und noch ein T mit einem Halbkreis)? Ich schätze, daß jedem Symbol ein bestimmter Buchstabe zugeordnet ist. Vielleicht kann man damit einen Cheat aktivieren, wer weiß!

Ich suche noch einen Cheat zu **Continental Circus**. Wer kann helfen?

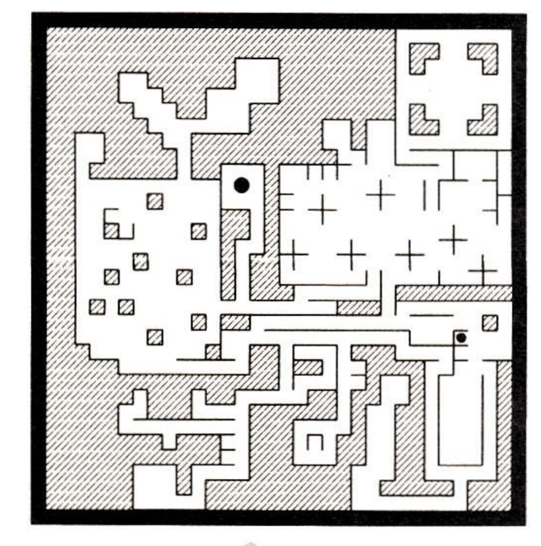
Gibt es bei **Marble Madness** einen Geheimlevel? Wenn ja, wie kann ich ihn finden!?

Und immer noch verzweifelt gesucht: Cheats zu **Xenon II, Ghostbusters II und Rainbow Islands**! Hat denn wirklich niemand eine Idee oder, besser noch, einen funktionierenden Cheat in der Schublade? Wenn ja, nur her damit – wir wären sogar bereit, 50 Pfennig mehr dafür zu löhnen.

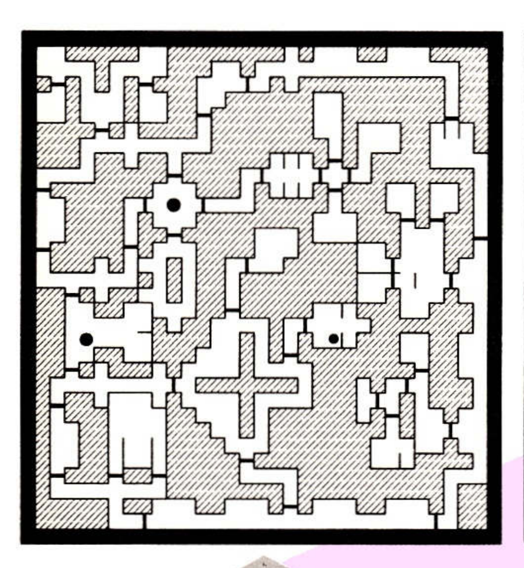
Karten zu: Xenomorph
Stefan Hamscha und Florian Römer aus München haben ihr Talent zusammengelegt, und herausgekommen sind dabei die kompletten (und wahrlich toll gemachten) Karten zu dem neuen SF-Rollenspiel. Da in diesem Game die einzelnen Level nicht namentlich zu unterscheiden sind, richten sich die Bezeichnungen (Legende) nach markanten Punkten oder den zu findenden Gegnern – wer „Xenomorph" kennt, sollte sich ohne Probleme damit zurecht finden. Ein dickes Lob an Stefan & Florian!



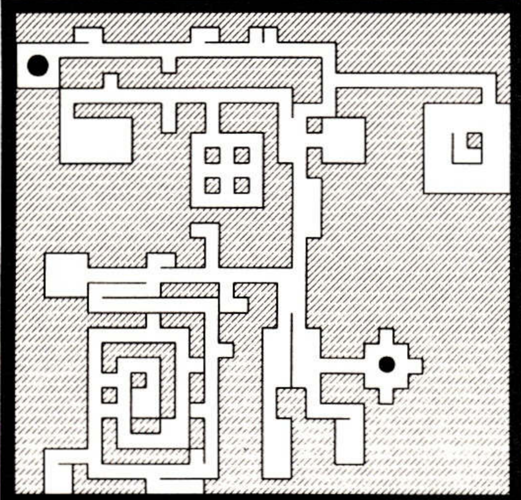
RAUMSCHIFF
MONITOR=
LEITERN =



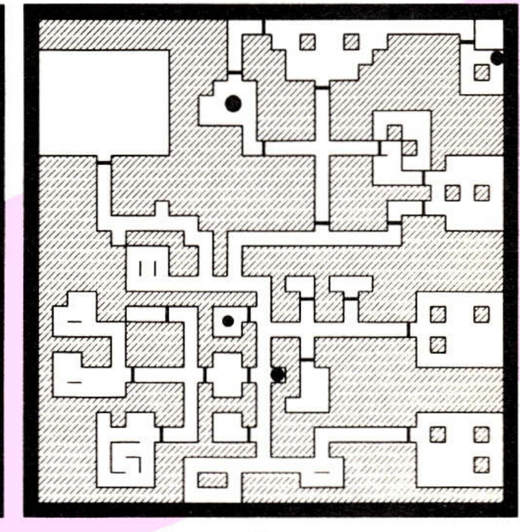
SCHWARZE KUGELN
TOR=



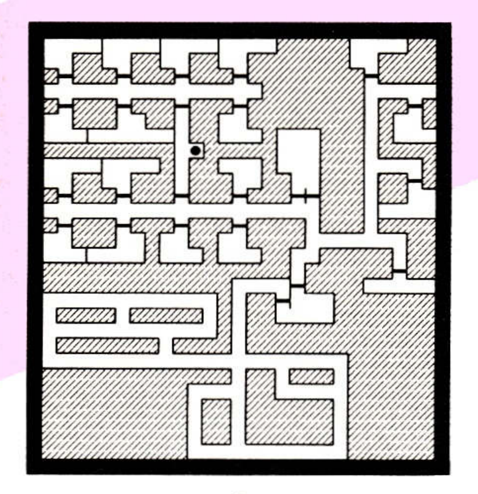
GELBE SCHLANGEN



HÖHLE GRÜNE SCHLEIMER (KLEIN)

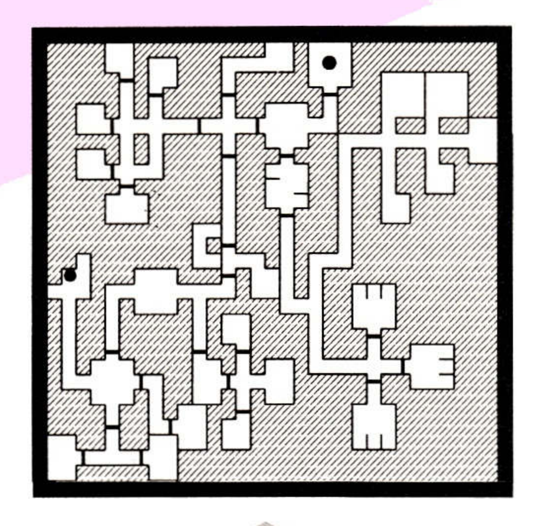


ZWICKER GELB

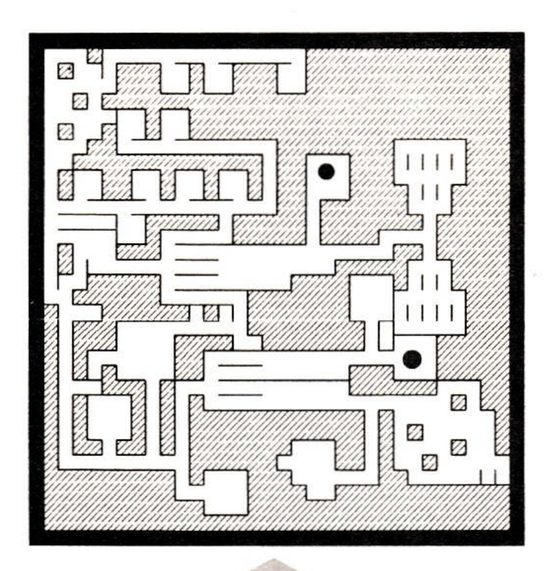




MANNSCHAFTSRÄUME

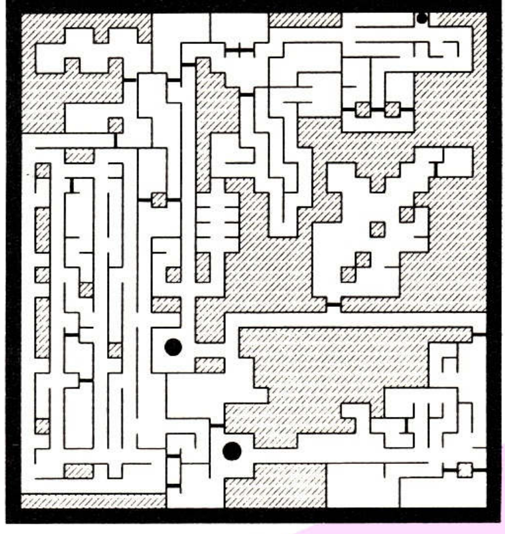


ROBOTER



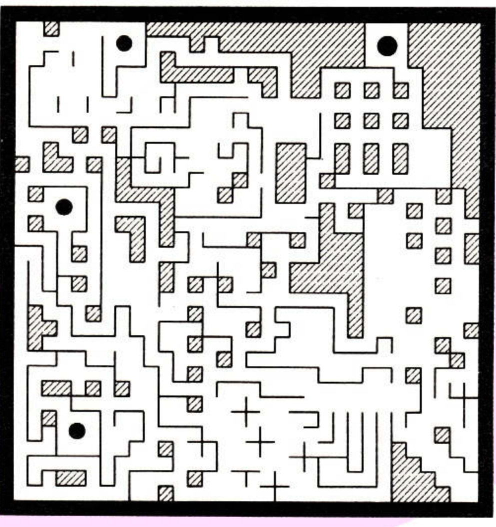
SPINNEN

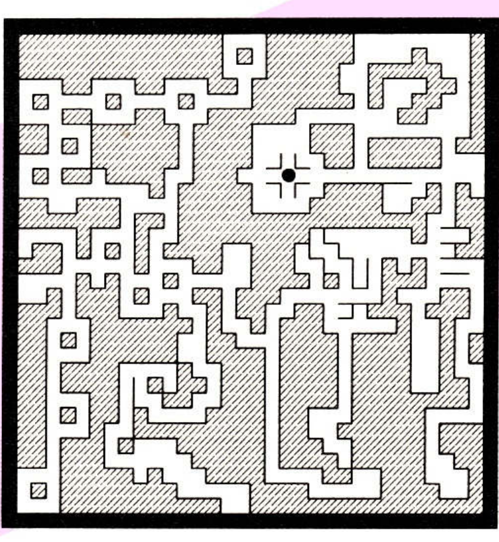






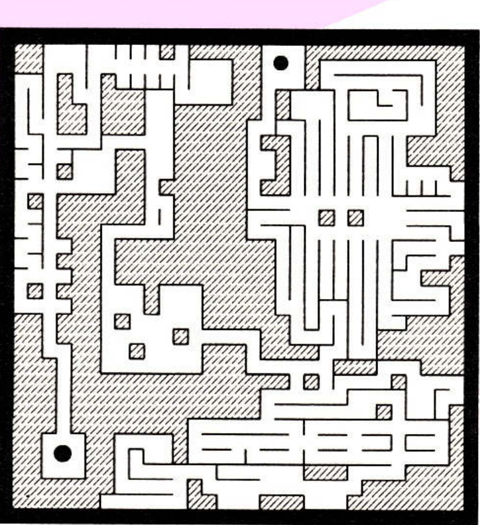
BLAUE
HÜPFER
HÖHLE LEER

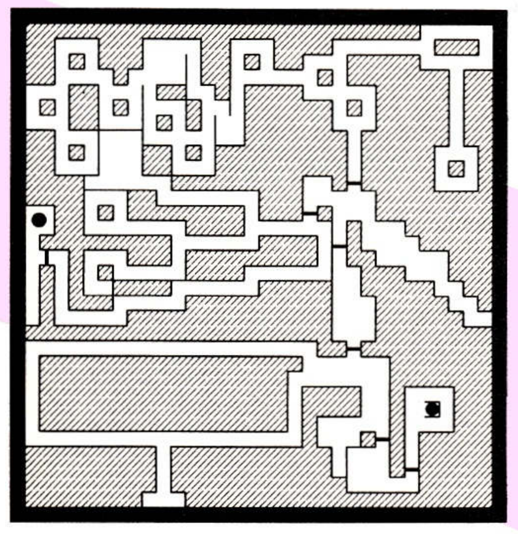


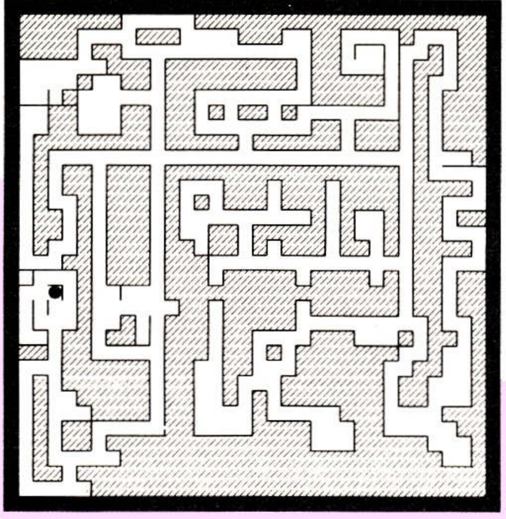


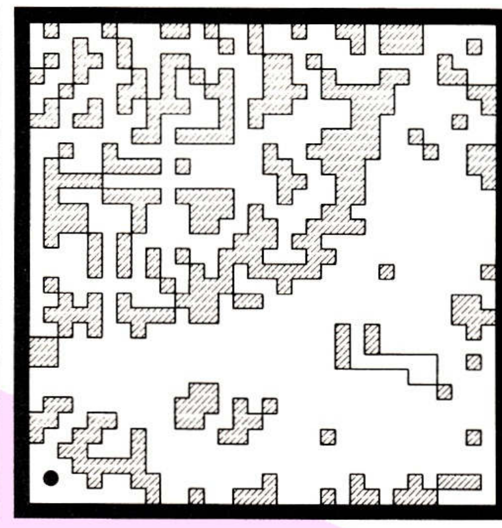


ZWICKER BLAU
GRÜN
GRÜNE MONSTER
GROSS









ZWICKER GLASWÄNDE

QUALLEN ZWICKER

TENTAKELN

Antheads

Was beim Tennis ein As ist, wäre in Sachen Komplettlösungen, wenn man Test und Lösung gleich in einer Ausgabe veröffentlichen kann. Unser diesmaliges As hat nicht Boris B. sondern Florian Römer aus München geschlagen! Heißen Dank, und auf in den Kampf gegen die mutierten Killer-Ameisen:

Allgemeines

Das Ziel in Antheads ist es, das zweite Nest zu finden und die neue Ameisenkönigin zu vernichten. Um die Invasion der bösartigen Ameisen zu stoppen, müssen erst die Behörden von ihrer Existenz überzeugt werden. Das einzig brauchbare Beweismaterial findet man im Safe des Krankenhauses, in einem geheimen Zwischenstockwerk. Im Gegensatz zu „Desert 1" ist das Hospital von der Stadt aus betretbar. Unsere Aufgabe ist es nun, die dreistellige Zahlenkombination des Tresors herauszufinden. Sobald man sie hat, geht man ins Hospital, fährt mit dem Aufzug ins Stockwerk 1B und öffnet im obersten rechten Zimmer den Safe. Dabei geht man wie in der Anleitung beschrieben vor. Nun muß man es noch schaffen, aus dem Krankenhaus zu entkommen. Wenn es beim ersten Mal nicht klappt, kann man es ruhig öfters versuchen. Es ist von äußerster Wichtigkeit, die Behörden auf unsere Seite zu bekommen, denn ohne sie ist es kaum möglich, das Ameisenheer so zu dezimieren, daß man in das Nest eindringen kann. Grundsätzlich gilt, daß sich Besuche bei Ida (der Wahrsagerin) zwecks Informationen oft lohnen. Am Nordvulkan trifft man fast immer auf Ameisen, da sich dort das Nest befindet. Wenn man Zeit hat, sollte man dort vorbeischauen, um das Ameisenheer zu schwächen. Hat man es geschafft, das Nest zu betreten, muß man sich durch zwei Stockwerke zur Königin durchkämpfen. Hat man sie gefunden, reicht es aus, sie einfach zu berühren, sie kann einen nicht verletzen. Dadurch wird eine Zeitbombe an dem lieben Tierchen angebracht. Nun muß man das Nest schnellstmöglich verlassen, um nicht selbst mitgebraten zu werden.

Terminkalender:

1. Januar: KBUG Radio besuchen und mit Dusty reden. Man erhält einen Geigenzähler. Bei Ida und in der Kneipe erhält man Hinweise. Bei der Pumpstation 1 trifft man das erste Mal auf Ameisen.

2. Januar: Bei Ida und im Labor weitere Tips einholen. Beim Flughafen überzeugt man Louie und fliegt zur Pumpstation 2, um die Ameisen mit dem Insektengift zu bekämpfen. Nachdem man wieder auf dem Flughafen gelandet ist, kann man nochmals zur Pumpstation 2 fahren, um sein Dynamit einzusetzen.

3. Januar: Vormittags trifft man im eigenen Haus Jacky und befreit sie von der Ameisenkrankheit, indem man ihr die Fühler vom Kopf schießt. Sie verrät daraufhin die erste Zahl für den Tresor, die man sich unbedingt notieren sollte. Im Labor erhält man von dem Jungen ein Mittel, um zu testen, wer von der Ameisenseuche schon infiziert ist, und wer nicht. Nun wieder zu Ida. Bei Louie am Flughafen erläutert man seine Beweggründe und kann Richtung Norden zur Pumpstation 3 fliegen, um die Ameisen anzugreifen. Hier kann man leicht in der Nähe landen und den Kampf am Boden fortführen.

4. Januar: Wir fahren zum NE-Vulkan und retten Elmer. Wenn man die Ameisen hier besiegt hat, kann man noch zum Nord-Vulkan fahren und die dortigen Biester vernichten, was allerdings sehr schwer ist.

5. Januar: Die Ameisen greifen den Flughafen an. Auf dem Weg dorthin machen einem die Hellcats das Leben schwer. Sofort bremsen. Man verliert dadurch zwar Zeit, aber das ist immer noch besser als ein Krankenhausaufenthalt. Beim zweiten Anlauf kann man ungehindert zum Flughafen vordringen. Er muß unbedingt von den Ameisen freigehalten werden.

6. Januar: Elmer an der Tankstelle besuchen, ihn wie Jacky von der Infizierung befreien und sich die zweite Nummer notieren, die man von ihm erhält. Man fährt nach Hause und wiederholt das Ganze nochmal bei Dusty. Nun hat man alle drei Zahlen. Sollte ein Versuch nicht geklappt haben, fährt man einfach zur Ore Plant und besorgt sich dort die dritte Ziffer. Nun dringt man ins Hospital ein, fährt mit dem Aufzug ins Geheimstockwerk und geht wie oben beschrieben vor. Hat man das Hospital mit den Unterlagen verlassen, bekommt man die Befehlsgewalt automatisch zugeteilt. Auf der Polizeistation kann man das Heer anhand der Situation Map verteilen. Man sollte hier wie in „Desert 1" vorgehen und selbst ins Kampfgeschehen eingreifen, damit die Verluste der eigenen Leute nicht überhand nehmen.

7. Januar: Auf der Situation Map alle Leute auf das Armeegelände beordern und selbst hinfahren. Man erlöst

den Soldaten und verjagt die Ameisen. Nun auf direktem Weg zum Flughafen, Louie erlösen und zum Nordvulkan fliegen. Von der Luft aus die Ameisen vernichten und dann auf der Straße landen. Vom Vulkan aus geht man ungefähr zwei Screens lang nach Norden und trifft dann auf das Nest. Sobald es sich öffnet, tötet man die herauskommende Ameise und dringt so schnell wie möglich in das Nest ein. Nach der Vernichtung der Königin hat man das Spiel gelöst und wird mit einem hübschen Endbild belohnt (ist übrigens dasselbe wie in „Desert I").

Tips & Tricks

First of all haben wir einige Ungereimtheiten zu klären. Im letzten AJ haben sich – schröcklich aber wahr – ein paar Druckfehler eingeschlichen. Die Paßwörter zu **Pipe Mania** heißen nämlich nicht BIOB und BAII, sondern BLOB und BALL. Ist ja auch irgendwie viel logischer!

Beginnen wir nun aber mit ein paar Tips zu **Player Manager**, die uns Tobias Aellig aus Basel zukommen ließ: Am einfachsten schießt man die Tore, wenn man diagonal über die Strafraumecke läuft, dann ein Stück nach rechts geht und gerade in die Ecke spielt. Der Torhüter erwartet nämlich einen diagonalen Schuß und ist somit überlistet. Wenn man den Ball falsch getroffen hat, und er ins Aus rollt, sollte man einen Gegenspieler foulen. Das Ergebnis ist ein Einwurf für uns! Bei Penalty für den Gegner laßt den Spieler einfach schießen und drückt kurz darauf „Pause". So kann man sehen, in welche Ecke er schießt, und richtig darauf reagieren.

Die Paßwörter zu **Jumping Jack Son** erhielten wir von Thomas Rossacher aus Graz. Sie lauten: ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE, SYNTHE, FUNK, ELVIS und gelten für Spiel A und B.

Von Björn und Patrick Gronych kommt ein Tip zu **Crack Down:** Spielt man im 1-Player-Modus, und hat man schon alle Credits verloren, so erlangt man durch einen schnellen Druck auf den Feuerknopf des zweiten Spielers nochmals 3 Credits.

Jede Menge Super-Cheats schickt uns Stephan Prüm aus Graach. Bei **Beverley Hills Cop** gebt mal MELLIE ein, sobald Ihr den Schwierigkeitsgrad bestimmen könnt...

Auch weiß Stephan die Antwort auf eine unserer Fragen in AJ 5/90. Wer bei **Stryx** auf unendlich Energie steht, der drückt „Help", M und E gleichzeitig, und schon ist das Problem gelöst.

Bei **Eye of Horus** kann es nicht schaden, einmal SPAM bei den Credits einzugeben.

Und wer bei **Indiana Jones** (dem Actiongame) SILLINAM als Name tippt, bekommt Continues; beim Titelbild probiert mal IEHOVA aus, so ergibt sich Folgendes: 2 = nächster Punkt, L = nächster Level und I = Items. Ein besonders großes Dankeschön an Stephan für all die tollen Tips.

Weiter geht's mit einem nützlichen Tip zu **Bloodwych**, den uns Philipp Obreiter aus Karlsruhe schickt: Steht man vor einer Tür, Holztür oder Holzwand, klickt man das Save-Zeichen an, drückt danach F10 und schon kann man für einen Augenblick sehen, was sich dahinter verbirgt.

Bei **Dragon Spirit** sollte sich der weise Drache nach folgenden Anweisungen richten:
1. Level: Bei den Vögeln in der Mitte des Bildschirms halten, immer kräftig pusten und gelegentlich ausweichen.
3. Level: Die Bienenstöcke im Voraus ausbrennen! Bei den Vögeln vorher nach rechts, blasen und keine Extras nehmen.
4. Level: Beim Diätdrachen (Endgegner) heißt es dann, wenn du nicht gerade ballerst, halte dich immer rechts von seinem Schädel und es passiert dir nichts!
5. Level: Vorsicht bei den Felszacken... und... ähh, kein Leben verlieren – schreibt uns Stephan Funke aus Düren.

Von Alexander Pirchel aus Kitzbühel trudelte ein ganzer Haufen Tips zu **Take em Out** bei uns ein. Es ist hier sehr wichtig, immer die richtige Bewaffnung zu besitzen.
2. Level: Maschinengewehr und Handgranaten, oder Schrotflinte und Handgranaten.
4. Level: Maschinengewehr und Handgranaten.
6. Level: Maschinengewehr und Raketenwerfer, oder MG und Schrotflinte, oder Schrotfl. und Raketenwerfer.
Nimmt man eine andere Bewaffnung, hat das meist einen negativen Effekt. Nun noch schnell ein paar Tips zu den einzelnen Leveln – Level 1 dürfte ja kein Problem sein, starten wir also mit dem
2. Level: Mit kurzen gezielten Feuerstößen die Terroristen ausschalten. Wenn mehrere gleichzeitig auftauchen oder zwei weit voneinander entfernt, Handgranaten benutzen. Alle Bonusgegenstände abschießen, besonders die Erste-Hilfe-Kästchen beachten.
3. Level: Langsam fliegende Tontauben einfach in der Mitte des Bildschirms erwarten, gut zielen und feuern! Bei schnelleren verfolgt man zuerst die Flugbahn mit dem Fadenkreuz und schießt, wenn man sich mit dem Mittelpunkt knapp vor der Tontaube befindet.
4. Level: Die Typen mit den Jet-Paks, die von rechts

nach links durch den Bildschirm fliegen, können mit einer Handgranate nur zerstört werden, indem man mit dem Fadenkreuz direkt auf sie zielt.
5. Level: siehe Level 3
6. Level: Hier muß man höllisch aufpassen, daß man mit dem Raketenwerfer keine Geisel trifft, da der RW immer zwei Fenster abdeckt. Wer hier beide Gewehre nimmt, hat dieses Problem nicht, muß dafür aber sehr genau zielen und verteufelt schnell reagieren. Der Terrorist, der rechts unten auftaucht, hat eine kugelsichere Weste, also immer auf den Kopf zielen. Das TNT-Faß darf man auf keinen Fall abschießen.

Wilfried Dreier aus Unna kann auch ein paar Fragen aus unserer letzten Ausgabe beantworten. Der Hot-Key in **Maniac Mansion** befindet sich im Swimmingpool!

Die Lösung zu **Navy Moves** weiß Wilfried zwar auch nicht, aber wenn man nach dem Laden (bei der Abfrage) 786169 eingibt, startet man schonmal im zweiten Level. Ist doch immerhin etwas, oder?!

Und was den Cheat zu **Danger Freak** betrifft, den wir auch in AJ 5/90 suchten, so solltet Ihr, laut Wilfried, als Datum 17.04.70 eingeben. Danke für Deine Hilfe!

Wem **Operation Thunderbolt** noch zu einfach ist, der befolgt die Anweisung von Overlord und gibt in der Highscoreliste SPECCY MODE ein. Nun kommen nämlich doppelt so viele Gegner.

Nachdem wir zahlreiche Beschwerden erhalten hatten, daß unser Cheat zu **Ninja Warriors** aus AJ 4/90 nicht so zuverlässig gewesen wäre, haben wir alle Hebel in Bewegung gesetzt, um Euch auch hier weiterhelfen zu können. Der berüchtigte Overlord hat getüftelt und herumprobiert, bis er uns Folgendes anbieten konnte: Beginnt also, indem Ihr CapsLock drückt – während des ganzen Cheats muß das auch drinnen bleiben. Nun gebt „MAY THE FORCE BE WITH YOU“ ein, und Ihr erlangt unendlich Energie. Mit „CHEDDAS“ bekommt man unendlich Credits, und „WARP FACTOR ONE, MR SULU“ bewirkt, daß man mit einem Druck auf 1 – 6 in dem jeweiligen Level starten darf. Aber es geht noch weiter: Mit „THE TERMINATOR“ explodiert der Ninja, wenn er stirbt, Durch „MONTY PYTHON“ kommen die Gegner rückwärts, mit „SKIPPY“ fliegen die Feinde durch die Luft und „A SMALL STEP FOR A MAN“ bewirkt, daß man größere Sprünge machen kann. Gibt man „STEVE AUSTIN“ ein, gerät man mit einem Druck auf S in eine Art Zeitlupenmodus. Habt Ihr also Eure Wahl aus unserem reichhaltigen Angebot getroffen, nehmt Ihr CapsLock wieder raus und könnt munter drauflosspielen. Wir hoffen schwer, daß nun zumindest dieser Cheat nicht nur bei uns funktioniert.

Von Gregor Mechtersheimer aus Starnberg kommt ein Cheat zu **Switchblade**: Drückt man die Taste des Levels, in den man gelangen möchte, und hält sie gedrückt, so kommt man, sobald man nun noch den Feuerknopf betätigt hat, in den gewünschten Level.

Und auch zu unserem Cheat zu **Battle Squadron** in AJ 2/90 hat Gregor eine kleine Ergänzung parat: Gibt man nämlich, wie gehabt, CASTOR ein, so ist man nicht nur unverwundbar, sondern bekommt mit einem Druck auf F1 – F10 auch die verschiedensten Waffen.

Die Antwort auf unsere Frage aus AJ 5/90 zu **Axel's Magic Hammer** schickt uns Markus Scherer aus Wäschenbeuren. Im 8. Level muß man auf die bewegliche Brücke springen, solange warten, bis man beinahe auf die Sicheln fährt, dann hochspringen, und wenn man gelandet ist, muß man nur noch nach rechts laufen. So schreibt Markus und grüßt Uwe und Borges.

Vielen Dank, Jens Großmann aus Ratingen, für den Tip zu **Wonderboy in Monsterland**: Man kann im zweiten Level auf der Brücke P für Pause drücken, und zwar am besten, wenn man 1 Credit Verlust gemacht hat. Wenn man jetzt mehrmals hintereinander „WONDERBOY IN“ eingibt (am besten verschiedene Schreibweisen, also einmal in Großbuchstaben, einmal klein, etc.), lädt der Computer schließlich den 2. Level. Mit N kommt man nun immer in den nächsten Level.

Ach übrigens, vielen Dank, daß Ihr so fleißig auf unsere Fragen reagiert, in der letzten Ausgabe fragten wir nach einem Cheat zu **Strider**, und Zdenko Hrgota hat noch eine Ergänzung zu dem, der bereits in AJ 3/90 (F9 = Pause; HELP-Taste, Linke SHIFT-Taste und 1 gedrückt halten; F10 = Pause raus; 1 – 5 = einzelne Levels anwählen) zu finden ist: Mit den Tasten F1 bis F4 lassen sich nämlich auch die einzelnen Sektionsabschnitte anwählen, was besonders nützlich ist, wenn das Zeitlimit abläuft.

Einen Cheat zu **After the War** erhielten wir von Jobst Herrmann aus München: Im ersten Level drückt man gleichzeitig die ALT-Taste, B und 1, nun bekommt man unendlich Zeit und Energie. Im zweiten Level drückt man die ALT-Taste, M und 1, was denselben Effekt hat.

Kommen wir nun zu **Rock'n'Roll**, denn Andreas Willsch aus Crailsheim schickt uns die Antwort auf die Frage in AJ 5/90. Vielen Dank auch! Sobald sich also diese grüne Schiebetür in ein Schloß verwandelt hat, rollt man nach oben und holt die drei Pickel. Auf dem Rückweg muß man alle brüchigen Stellen abräumen, dadurch erscheint vor dem Schloß der benötigte grüne Schlüssel. Der Rest ist ja easy.

Von Herrn Twigg Flesner erhielten wir den Cheat zu **Dragon Ninja**, den wir ebenfalls in der letzten Ausgabe gesucht hatten. Man gibt während des Spiels TERRIFIC ein, und schon ist der Cheat aktiviert. Mit einem Druck auf F3 erhält man unendlich viele Leben, und L beamt uns in den nächsten Level.

Von Lars Wendlandt aus Uelzen kommt ein Tip zu **The Untouchables**: Schafft man zwar den ersten Level, bleibt aber im zweiten stecken, so kann man, wenn man anschließend im Titelbild FIRECRACKER eingibt, danach beliebig oft im zweiten Level weiterspielen.

Einige Taktik-Tips zu **Budokan** schickt uns Thomas Rauhe aus Oberasbach: Die ersten paar Gegner sollte man eigentlich ohne größere Probleme fertigmachen, schwierig wird's erst beim Bo-Kämpfer. Allerdings sollte man, bevor man in den Budokan geht, so gut trainiert sein, daß man den Shodan in jeder Kampfart besiegt. Zurück zum Bo-Kämpfer: Man besiegt ihn mit seiner eigenen Waffe, und zwar mit Trick A: Stick nach links, rechts + Feuer. Gerät er außer Reichweite, sofort nachtrippeln und wieder Trick A. Den Karate-Kämpfer besiegt man ebenfalls mit Trick A und der Waffe Bo. Gegen den Opa mit Kushari-Gama wendet man Nunchaku und Trick B an, der so funktioniert: Stick nach rechts, dann nach rechts + Fire, und wieder nachtrippeln.
Frau: Bo, Trick A oder C: Stick nach rechts, dann links + Fire
Nunchaku-Kämpfer: Nunchaku, Trick B
Ninja: Schwierig! Waffe Kendo, ins Fault trippeln, dann kriegt er eine auf'n Deckel mit rechts + Fire, wieder ins Fault, bis er K.O. ist.
Fasching-Typ: Auf jeden Fall Bo, Trick A + C, nicht herankommen lassen!
Der Schatten: Diesen Witz schaffen wir doch auch noch, oder?!



Wer bei **Cabal** unendlich viele Leben möchte, muß nach Erscheinen des Auswahlmenüs (nach einmaligem Drücken der Maustaste) einfach F4 drücken. Viel Spaß wünscht Timo Banhardt aus Schwieberdingen.

Sven Baum aus Dortmund hilft uns mit einem Tip zu **Tennis Cup** weiter: Zuerst geht man in den 2-Spieler-Modus und speichert den ersten Spieler auf der Save-Disk (die man sich vorher erstellt hat) ab. Nun kommt der zweite Spieler dran. Diesem zieht man nun von allen Schlagvarianten die Prozente ab, bis der Credit auf 324 steht. Nun lädt man seinen gespeicherten Spieler. Mit den nun vorhandenen Credits päppeln wir unseren Spieler auf, abspeichern und gewinnen!

Und gleich nochmal Tennis, aber diesmal **Great Courts**. Einen Tip für Turniere hat Markus Knäpper aus Ka-Methler auf Lager: Wenn man Aufschlag, hat schlägt man jeweils in die obere linke oder rechte Ecke der Felder, wobei das richtige Timing ausschlaggebend ist. Bei so einem Aufschlag hat der Computer keine Chance.

Einen Cheat zu **Wild Streets** für Leute, die sich ein bißchen auskennen, haben wir von Mirco Hornemann aus Oldenburg erhalten. Hier ist der Hexdump:

: E9B6 00 29 00 03 00 00 00 06 .I......
: E9BE **06** 00 00 00 00 00 15 8E ....
: E9C6 00 01 00 00 00 00 00 00 ....

An der fettgedruckten Stelle wird die Anzahl der noch zu verschießenden Kugeln registriert. Wenn man hier anstatt 06 (= 6 Kugeln), 7A eingibt, hat man an Schüssen ausgesorgt und kann gemütlich durch die Level laufen. Ihr dürft aber keine Magazine mehr einsammeln!

Wo wir bei **Dragon's Lair II** hängengeblieben sind, nämlich im Labyrinth im 10. Level, weiß Peter Möckli aus Meilen weiter: Zuerst läuft man an drei Kreuzungen mit nur einer Abzweigung geradeaus vorbei, nun steht Dirk auf einem Friedhof. Sobald er sich zu drehen beginnt, muß man zur Seite, und zwar in die Richtung, die für Dirk hinten ist (also den Stick nach rechts oder links), dann nach oben, links (rechts), rechts (links). Level 11: 5 x an einer Doppelkreuzung geradeaus vorbei, dann steht man an einer Treppe – oben sieht man Daphne. Wenn der „Rotmantel" auftaucht, sofort schauen, wo die Sichel an seinem Stock ist. Ist sie rechts, sofort nach links und umgekehrt. Danach: R (L), R (L), O, R (L), O, U, O, F, F. Wenn das Timing stimmt, sollte man nun als Sieger dastehen und seine geliebte Prinzessin in die Arme schließen dürfen.

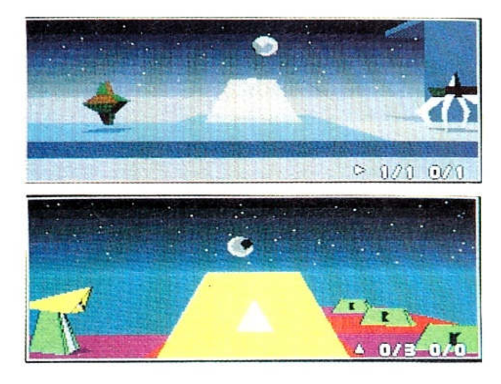
TV Sports Basketball:

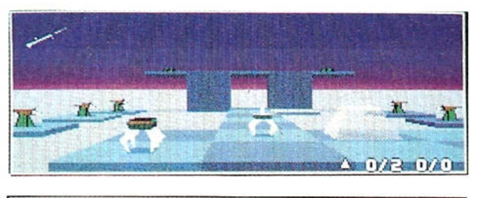
Sport ist in – wir haben jede Menge Tips zu TV Sp.B. für Euch gesammelt. Beginnen wir mit ein paar Tricks von Jens Thelemann aus Riegelsberg:
Die Stärken der Spieler sollten folgendermaßen verteilt sein: Die Angreifer müssen in Shooting, Jumping und Quickness auf den höchsten Wert (8) eingestellt sein. Die Verteidiger sollten vor allem in Jumping den Wert 8 haben, außerdem in Rebouncing und Defense gut sein. Quickness ist auch immer gut, in Passing und Shooting reichen aber auch niedrigere Werte. Sollten die Totalpunkte nicht ausreichen, auf jeden Fall die Jumping-Werte als letztes verringern. Die Center sind für die Gegenmannschaft zuständig, die ja häufig auch sehr gut ist, und sollten deshalb in Passing, Quickness und Jumping auch mit höheren Werten bedacht werden.
Im Spiel sind die größeren Spieler meistens die besseren. Bei der Verteidigung im Role-Player-Modus sollte man immer den Knopf gedrückt halten. Man springt dann automatisch hoch, wenn die Gegner den Ball haben. Hat man richtig gestanden, ist der Rest kein Problem. Man sollte außerdem immer bei dem Spieler bleiben, der die meisten Körbe wirft, auch wenn es nicht der eigene ist. Ein Angriff gelingt am besten, wenn man alleine vorgeht, denn die Gegner konzentrieren sich viel zu sehr auf die anderen Spieler. Im Role-Playing-Modus hat man den besseren Überblick, er ist also eher zu empfehlen. Den eigenen Spieler sollte man so spät wie möglich austauschen, denn auch wenn er müde ist, ist er immer noch besser als die Auswechselspieler. Beim Dreipunktewurf sind die Chancen am besten, wenn der Werfer den Blick zum Korb frei hat und niemand vor ihm steht. Den Feuerknopf läßt man los, sobald der Werfer den höchsten Punkt erreicht hat und wieder runterkommt.
Weiter geht's mit Tips von Alexander Tinschert aus Bremen:
Will man einen Korb erzielen, bei dem der Ball am Korbrand entlangläuft, ehe er hineinfällt, muß man zuerst hochspringen, und erst werfen, kurz bevor man wieder landet. Wenn man richtig gestanden hat, hat man einen „Korbroller". Ist man in Ballbesitz, und der Gegenspieler nervt, solltet Ihr schräg laufen, so kann man schlechter gestoppt werden. Will man einen Gegner am Dribbeln hindern, läuft man frontal in ihn hinein. Am besten macht man das sofort, nachdem man einen Korb geworfen hat und der Gegner Einwurf hat. Kommt man nach einem gestohlenen Ball oder einem geblockten Wurf nicht mehr durch die gegnerische Abwehr, hilft ein Time-Out. Jetzt hat man nämlich Einwurf. Ganz allgemein gilt: Bevor man sich in den Liga-Modus wagt, sollte man die Mannschaften bei Freundschaftsspielen testen und sich auf eine spezialisieren. Um die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler herauszufinden, ist es auch recht hilfreich, sich Spiele anderer Mannschaften anzusehen. Wer mag, kann übrigens gegen sich selbst spielen, indem er am Anfang Exhibition und One Player anwählt und seine eigene Mannschaft zweimal wählt.
Und zuletzt noch einige Tips von Daniel Desery aus Bonn:
Man sollte nicht gleich am Anfang alle seine besten Spieler einsetzen. Besser sind zwei Mannschaften mit gleich guten Spielern, damit man auch komplett auswechseln kann. Beim Anstoß sollte man den Knopf loslassen, sobald der Schiri eine ruckartige Bewegung nach unten macht. Beim Werfen kommt es darauf an, den Knopf zur rechten Zeit loszulassen, tut man dies am höchsten Punkt, trifft man meistens. Bei Freiwurf läßt man den Knopf los, sobald der Strich auf dem Brett in der Mitte ist. Nicht zu lange warten! Ist man nahe genug am Korb, kann man einen Dunking machen. Hierbei den Knopf nicht zu lange drücken! Ist man von Gegnern umgeben, möglichst nicht den Stick bewegen, da man sonst ein Foul begeht. Einen Unterhandkorbleger erreicht man, wenn man links oder rechts auf der Grenze der Zone auf den Knopf drückt, während man den Stick nach vorne hält. Achtung wegen der Foulgefahr! Nicht so treffsicher wie ein normaler Sprungwurf ist der Hakenwurf, den man macht, wenn man schräg links oder rechts um den Kreis an der Freiwurflinie vorbeiläuft und den Knopf drückt. Tja, und hilft das alles nichts, sollte man versuchen, mit Dreipunktwürfen wieder aufzuholen.

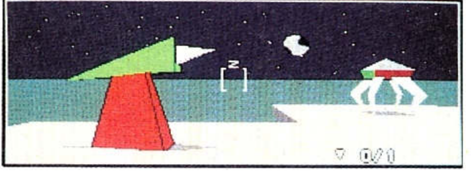
Grafisch ansprechende Denk- und Strategiespiele gibt es für unsere „Freundin" nur sehr wenige; wirklich anspruchsvolle und auch langfristig fesselnde sind sogar absolute Mangelware. Am schönsten wäre natürlich alles auf einmal! Wie, gibt es nicht? Doch, hier bitte:

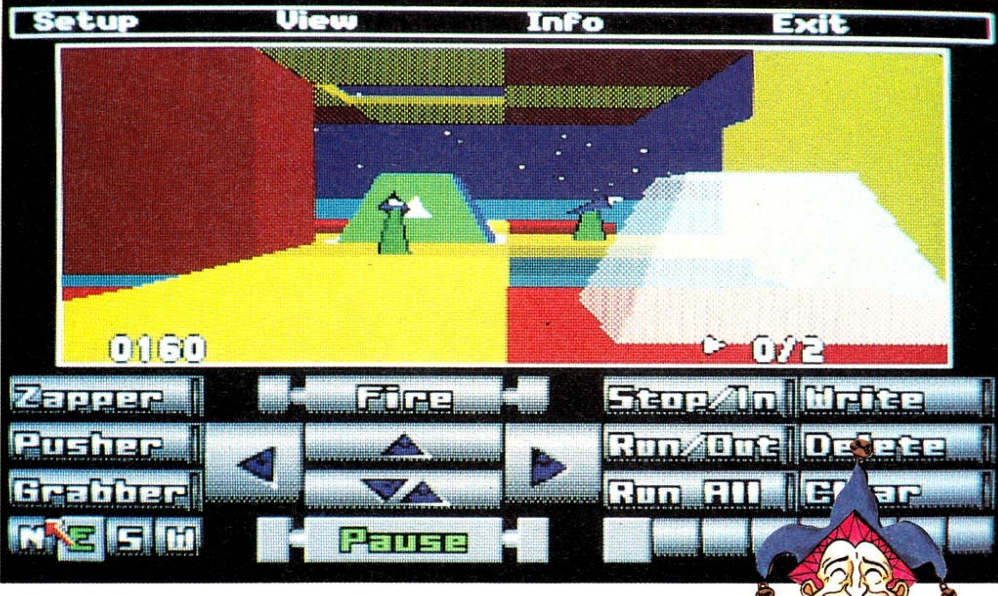
TOWER of BABEL

Der Amiga Joker meint:
Idee, Spielwitz und Grafik – bei Tower of Babel stimmt einfach alles!









Der Turm zu Babel ist aus jenen Steinen erbaut, die noch Generationen von Strategiegames überleben werden! Man sollte sich auf keinen Fall von der auf den ersten Blick verwirrenden Vielfalt an Spielelementen und Handlungsmöglichkeiten abschrecken lassen – oder gar von der restlos überflüssigen Hintergrundstory (Außerirdische haben vor langer Zeit die Erde besucht und drei Roboter als Gastgeschenk dagelassen usw...). Aber, worum geht's jetzt wirklich?
Mit drei „Spinnenrobotern", nämlich Zapper (Ballern), Pusher (Schieben) und Grabber (Einsammeln), durchstreift man eine nahezu endlose Reihe von Türmen, in denen immer eine andere Aufgabe wartet. Die Türme bestehen aus bis zu vier Ebenen, auf denen verschiedene Objekte verteilt sind. Manche davon müssen eingesammelt werden, andere zerstört, und einige sind schließlich nur dazu da, um dem Spieler das Leben schwer zu machen. Die drei Blechkumpel müssen meist im Team zusammenarbeiten, damit die Aufgabe überhaupt lösbar ist; sie werden entweder „per Hand" gesteuert oder (über Icons) programmiert. Beides läßt sich auch kombinieren: Man kann z.B. nur den Zapper programmieren und die anderen Robbies höchstpersönlich durch den Turm lotsen. Diese Methode empfiehlt sich besonders, wenn die Aufgabe mit einem Zeitlimit versehen ist, weil's so in der Regel am schnellsten geht.

Auf dem Bildschirm zu sehen ist einmal der große Sichtbereich (hätte allerdings ruhig *noch* etwas größer sein dürfen), umschaltbar von Roboterperspektive auf Außenansicht mit jedem nur denkbaren Komfort: Alle vier Himmelsrichtungen, Zoomen, rauf und runter, seitlich verschoben und, und, und. Darunter befindet sich die Steuerungs- und Programmierleiste mit den Icons zum Anklicken. Die Optik ist schon sehenswert: Eine ausgefüllte 3D-Vektorgrafik mit Schattenwurf und gleichmäßig fließenden Animationen erfreut das Auge! Der einzige Kritikpunkt dabei ist, daß die volle PAL-Auflösung nicht unterstützt wird. Soundmäßig werden nur FX geboten, die sind aber ebenfalls hervorragend.
Die Aufgaben sind zum Teil ganz schön schwer, zum Eingewöhnen und Üben stehen daher neun Extratürme zur Verfügung, denen in der erstklassigen deutschen Anleitung ein eigenes Kapitel gewidmet ist. Darüberhinaus gibt es einen Editor, mit dessen Hilfe eigene Türme plus dazugehöriger Aufgaben konstruiert werden können. Wer sich daran wagen will, sollte zuvor allerdings genügend Praxis-Erfahrungen gesammelt haben. Alles in allem ist es eine Affenschande, daß die babylonischen Türme schon seit längerem für Atari ST-Besitzer geöffnet sind, während wir erst jetzt mittüfteln dürfen! (wh)

Tower of Babel

Grafik:	91%
Sound:	72%
Handhabung:	88%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Rainbird
Bezug: Frank Heidak

HIT

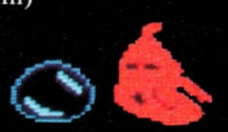
Spezialität: Kopierschutz *und* Paßwortabfrage; zum Absaven wird eine formatierte Disk benötigt. Wer einen Turm wiederholen muß, bekommt weniger Punkte für die Highscoreliste.

Fortsetzungen sind an sich schon immer ein bißchen dubios, aber der kaum veränderte zweite Teil eines Games, das es wesentlich billiger bereits auf einer Compilation gibt, ist schon fast ein Ärgernis . . .

„Bubble Ghost“ hat seinerzeit viele begeistert – es war eine originelle Variante des „Thrust“-Spielprinzips und gut zu spielen obendrein. Diesmal gibt's dasselbe in grün: Ein kleines Gespenst hat sich mit seiner Lieblings-Seifenblase in ein altes Schloß verirrt. Um da wieder rauszukommen, muß es seine Blase durch 34 Räume pusten, natürlich an zahlreichen Hindernissen vorbei. Für jeden bestandenen Raum gibt's einen zeitabhängigen Punktebonus, d.h. je schneller man es schafft, desto mehr Punkte bekommt man.

Gesteuert wird das Kerlchen mit der Maus, pusten tut er mit der Space-Taste (auch wenn die spärliche deutsche Anleitung da anderer Meinung ist!). Die Level können vorher trainiert werden, was aber nur bei den höheren wirklich notwendig ist, denn das Spiel ist ziemlich einfach. Auch zwei Spieler dürfen (hintereinander) um die Wette pusten.

Die Grafik ist eher bescheiden, die Animationen dafür ausgesprochen süß: Das kleine Gespenst ärgert sich furchtbar, wenn seine Blase platzt, und falls man es mit dem Pusten übertreibt, läuft es knallrot an! Der Sound hat außer der knackigen Titelmusik nur ein paar sparsame FX aufzuweisen. Eigentlich wäre Bubble + ein ganz passables Spiel, nur daß es halt den gleichwertigen Vorgänger zusammen mit drei weiteren Games (u.a. „Hostages“!) schon zum selben Preis gibt . . . (mm)



Bubble +

Grafik:	34%
Sound:	47%
Handhabung:	59%
Spielidee:	35%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	46%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Joysoft

Spezialität: Wenigstens was: Endlich mal wieder ein Spiel, das Highscores speichert und komplett im Speicher steht!

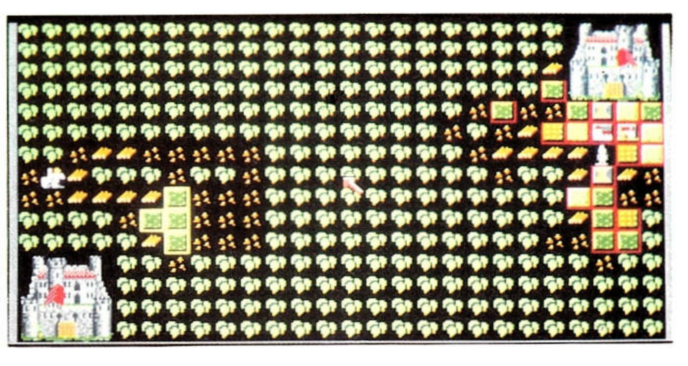




Was stellt Ihr Euch unter einem „rasanten Strategiespiel“ im Mittelalter vor? Sehr wahrscheinlich etwas ganz anderes als das, was sich hinter dem neuen Ariola-Game tatsächlich verbirgt . . .

Im Jahre 1472 des Herrn schenkt dir der Herrscher Britanniens großzügigerweise ein kleines Tal. Wie bei Politikern so üblich, ist ein klitzekleiner Haken dabei: Einem anderen Günstling hat er dasselbe Tal nämlich auch schon geschenkt! Um diesen miesen Konkurrenten rauszuekeln, darfst du jetzt seine Burg belagern und zerstören. Dazu werden erstmal Ritter ausgeschickt, die das Land bewirtschaften und so das nötige Geld für die Belagerung heranschaffen – der Gegner hat natürlich genau den gleichen Plan.

Der Spielverlauf beschränkt sich leider auf das ewige Bebauen der Felder, nur gelegentlich unterbrochen von Belagerungsversuchen der feindlichen Burg. Die Grafik ist, vom Titelscreen einmal abgesehen, erbärmlich; als einziges Plus kann man ihr Zweckmäßigkeit bescheinigen. Auch der Sound kommt über ein paar ärmliche Piepser nicht hinaus. Trotz der wenigen Handlungsmöglichkeiten hat das Game bei zwei menschlichen Gegnern einen gewissen Unterhaltungswert; tritt man jedoch gegen den Computer an, stellt Ritter selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe schon sehr bald keine Herausforderung mehr dar. Ein Probespiel ist daher allenfalls Strategiefans zu empfehlen, die über einen willigen Mitspieler und etwas zu viel Geld verfügen. (Sönke Klettner)



Ritter

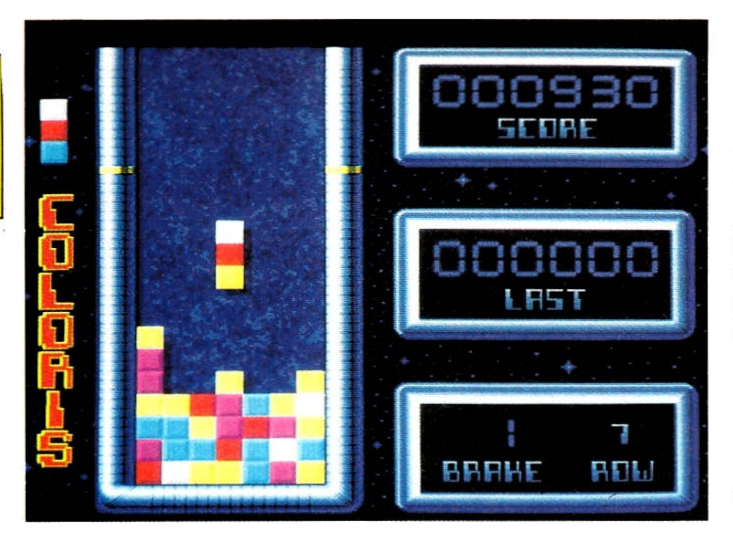
Grafik:	18%
Sound:	6%
Handhabung:	54%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	29%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ariola Soft
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Das Spiel ist komplett in deutsch, auf einer Datendisk können beliebig viele Highscore-Listen angelegt werden.



Der Amiga Joker meint: Coloris hat es geschafft, der Grundidee von „Tetris" ganz neue Dimensionen abzuringen!



COLORIS

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, große Spiele ziehen sie eher nach: Beim jüngsten Clone des Dauerbrenners „Tetris" geht's allerdings mehr um Farben, denn um Formen...

Gleiche Verpackung, neuer Inhalt: Zwar fallen auch hier Klötzchen in einen Becher, nur kann diesmal an deren Winkel nichts geändert werden. Die Steinchen sind immer dreiteilig und sinken nur hochkant nach unten. Jede Unterteilung hat eine andere Farbe, per Feuerknopf werden die Farben von oben nach unten rotiert. Es gilt nun, die Klötzchen so zu stapeln, daß möglichst Dreierreihen (vertikal oder horizontal) von gleicher Farbe entstehen – diese verschwinden dann in bekannter Manier. Sollte es gelingen eine Kettenreaktion auszulösen, lösen sich auch die unteren Reihen in Wohlgefallen auf.

Es stehen zwei Spielmodi zu Verfügung: Beim „Marathon" ist Schluß, wenn der Becher bis zur Markierung gefüllt ist, bei „Time" beschleunigt der Rechner die Sache noch, indem er ständig von unten Reihen hinzufügt. Da so oder so an Hektik kein Mangel herrscht, kann die Fallgeschwindigkeit der Steine etwas gebremst werden (Stick nach oben), was aber dann weniger Punkte bringt. Die Grafik ist bunt (logo) und ansonsten bestenfalls zweckmäßig, während des ganzen Spiels düdelt eine bescheidene Melodie.

Zwar kann Coloris nicht ganz mit dem Vorbild mithalten, da es die Klarheit des Konzepts einfach nicht erreicht, aber Tüftel-Fans, die „Tetris" und „Klax" schon im Schlaf beherrschen, finden feines Frischfutter für die kleinen grauen Zellen! (ml)

Coloris

Grafik:	26%
Sound:	42%
Handhabung:	79%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	80%

Für Anfänger
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Avesoft
Bezug: Rushware

Spezialität: Links am Screen sieht man schon mal die kommende Farb-Kombination. Gepaust wird mit Enter, die Highscores saven sich von alleine.

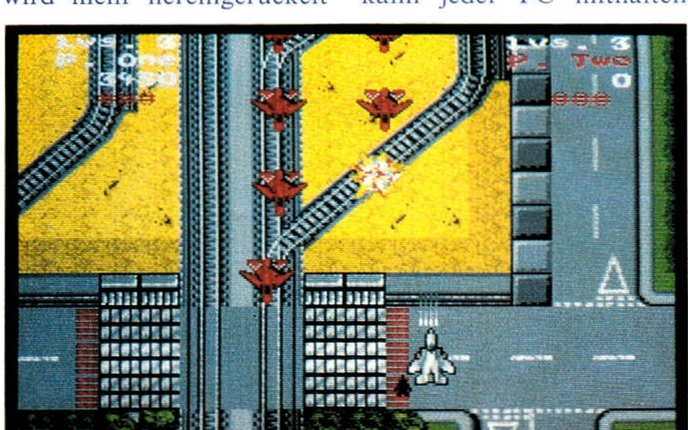
Mit Überschall in die Vergessenheit...

SONIC BOOM

Welcher Teufel hat Activision bloß geritten, als sie sich entschlossen haben, einen drei Jahre alten Sega-Automaten umzusetzen – noch dazu einen, den kein Mensch kennt?

Auch wenn's hier mal wieder besonders sinnlos ist, kurz etwas Hintergrundgeschichte: Der böse (und namenlose) Feind hat die wichtigsten Militärstützpunkte der Welt eingenommen, und „der Welt bester Kampfflieger" darf alles wieder ins Lot bringen. Soviel zum Background. Das Spiel selbst ist ein von oben nach unten scrollendes Ballergame, von denen es auf dem Amiga ja nun wirklich schon hunderte gibt. Das Teil erinnert etwas an „1492" (ind.) und „Terra Cresta", beides ganz passable C 64-Spiele, die herauskamen, als unsere „Freundin" noch gar nicht auf der Welt war. Es wird geballert und geballert, auf Luft- und Bodenziele. Dazu gibt's die standardmäßigen Extrawaffen und eine Superbombe – das war's dann. Das heißt, nicht ganz: Zwei Spieler können auch ballern, hintereinander, versteht sich...

Die Grafik wäre eines C 64 durchaus würdig, vom Amiga reden wir besser gar nicht erst (selbst der Titelscreen wird mehr hereingeruckelt als hereingescrollt!). Obwohl: Gelbe Gegner auf gelbem Grund, wie es sie im zweiten Level zu bewundern gibt, machen eigentlich auf keinem Rechner eine besonders gute Figur! Die Musik düdelt so auf Spectrum-Niveau dahin, bei den FX kann jeder PC mithalten (ohne Soundkarte!). Einziger Lichtblick bei Sonic Boom ist die Handhabung, der Flieger läßt sich einigermaßen vernünftig steuern. Für stolze 84 Märker ein bißchen dürftig, oder? (mm)



Screenshot: Amiga (ob Ihr's glaubt oder nicht!)

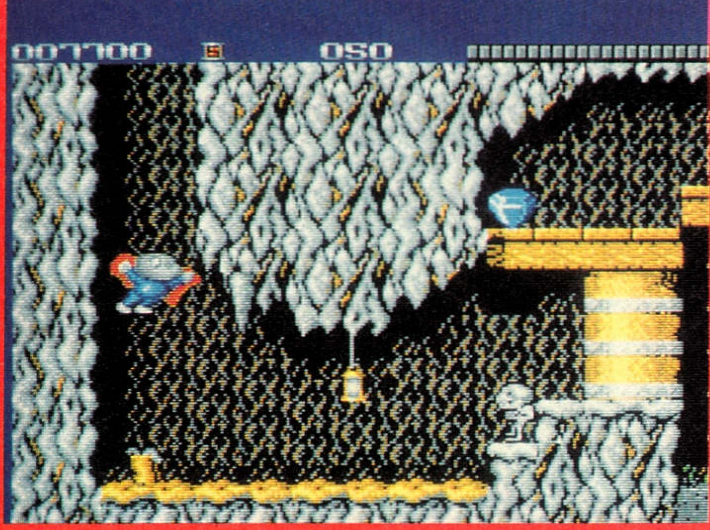


Sonic Boom

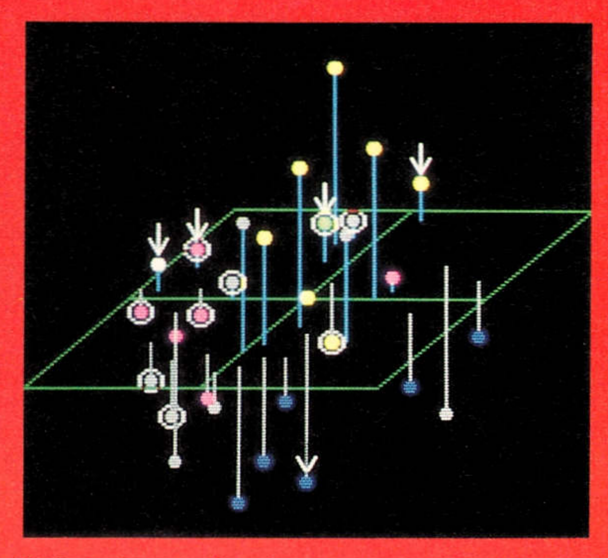
Grafik:	43%
Sound:	49%
Handhabung:	61%
Spielidee:	13%
Dauerspaß:	26%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	19%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Activision
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Als ob das Spiel nicht schon mies genug wäre – es hat auch noch die Frechheit besessen, zweimal auszusteigen!



Monty – der Batman unter den Maulwürfen!



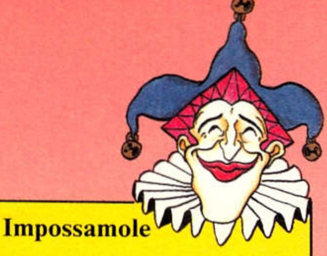
PD-Games kosten noch weniger – taugen aber in der Regel mehr!

Der Super-Maulwurf kehrt zurück: Impossamole

Kein anderer Computerheld hat soviele Bildschirmauftritte aufzuweisen wie er: Fünf Spiele mit dem kleinen Maulwurf Monty sind während der letzten sieben Jahre erschienen!

Eigentlich hieß es ja schon 1987 „Auf Wiedersehen Monty", aber wegen des großen Erfolges gibt's doch noch eine Zugabe. Der tierische Held muß sich mal wieder durch eine Welt voller Plattformen und Gegner kämpfen, wobei pixelgenaues Springen oberstes Gebot ist. Monty ist diesmal bewaffnet, sein Arsenal reicht von Bomben bis zum Raketenwerfer. Die Waffen hat er auch bitter nötig, denn die fünf Level sind nicht nur sehr lang, sondern auch gefährlich. Jeder hat ein eigenes Thema, der erste spielt z.B. in einer Mine, der zweite in einer orientalisch angehauchten Umgebung. Die einzelnen Spielstufen können direkt angewählt werden – außer der letzten! Geld ist mittlerweile auch ins Spiel gekommen, für aufgesammelte Münzen kann man den kleinen Wühler in Shops mit feinen Extras ausrüsten (sehr wichtig bei so vielen Gegnern!). Nur: Alle Waffen sind zeitlich begrenzt, es ist also ein besonders flinker Ballerfinger gefragt.

Die Grafik ist so lala, ruckeln tut sie außerdem. Zumindest gibt es den alten Monty-Witz noch, neuerdings tritt der niedliche Maulwurf im Fledermaus-Cape auf (spekuliert wohl auf eine Rolle in „Batman II"?). Der Sound ist wieder ein echter Benn Daglish, fast so gut wie immer. Ein paar neue Ideen hat Designer Core („Rick Dangerous") auch reingebracht, aber dennoch kann das Spiel mit moderneren Vertretern des Genres wie z.B. „Rainbow Islands" nicht ganz mithalten. (mm)



Impossamole

Grafik:	62%
Sound:	74%
Handhabung:	71%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: CSJ Computersoft

Spezialität: Die Anleitung ist deutsch aber etwas spärlich.

Spiel oder Software-Sozialfall? 3001 – O' Connors Fight

Zwei Dinge hatten die meisten Strategiegames bisher gemein, nämlich eine relativ schlichte optische Aufmachung und dazu einen ziemlich hohen Preis! Zumindest Letzteres kann man von Tronics neuem Spiel nicht behaupten – aber ansonsten ...

Im Jahr 3001 tummeln sich sechs Lords im Weltall und versuchen, ihre jeweilige Machtposition auszubauen. Einer davon ist John O' Connor, dessen Rolle der Spieler hier übernimmt. Es geht darum, möglichst viele unbesetzte oder gegnerische Sternensysteme zu erobern; dazu benutzt man seine Raumschiffflotte, die sich durch die Produktion von weiteren Schiffen auf fremden Planeten vergrößern läßt. Für das Anfliegen und Landen auf den Planeten muß eine Actionsequenz absolviert werden, bei der man mit dem Trägheitsgesetz und zahlreichen Hindernissen zu kämpfen hat. Ganz ähnliche Probleme tauchen bei den Putschversuchen in fremden Sternensystemen auf: Nur mit viel Übung und Geschick gelingt es, das eigene Schiffchen sicher durch die herumschwirrenden Asteroidenfelder zu bugsieren.

Grafik und Sound dieses (mausgesteuerten) Programms grenzen hart an eine Beleidigung für den Amiga; da können auch die paar digitalisierten Schwarzweiß-Bildchen nichts mehr retten. Besonders der schreckliche Pieps-Sound macht die Anschaffung von Ohropax zwingend erforderlich! Zudem bietet 3001 selbst für wenige Spielstunden viel zu wenig Abwechslung – für eine bessere Leerdisk sind auch 25,– DM schon zuviel! (Manuel Semino)



3001 – O' Connors Fight

Grafik:	19%
Sound:	17%
Handhabung:	56%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	26%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	28%

Für Anfänger
Preis: ca. 25,– DM
Hersteller: Tronic
Bezug: Tronic-Verlag

Spezialität: Die Sternenkarte kann wahlweise zwei- oder dreidimensional dargestellt werden. Nur ein Spieler – aber 9999 Schwierigkeitsstufen!





Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11

Garnicht ! TURRICAN ist über 1300 Bildschirme groß, scrollt aber butterweich in 8 Richtungen – und das mit vollen 50 Hertz.



Vertrieb: Deutschland: Rushware Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Wann sind sich alle einig ?

Beim Test von TURRICAN !
Selten hat ein Spiel europaweit so abgeräumt: Bisher hat Turrican über 10 internationale Auszeichnungen erhalten. Viele Wertungen durchbrachen die 90% Barriere !!!

HIT

O YEAH!

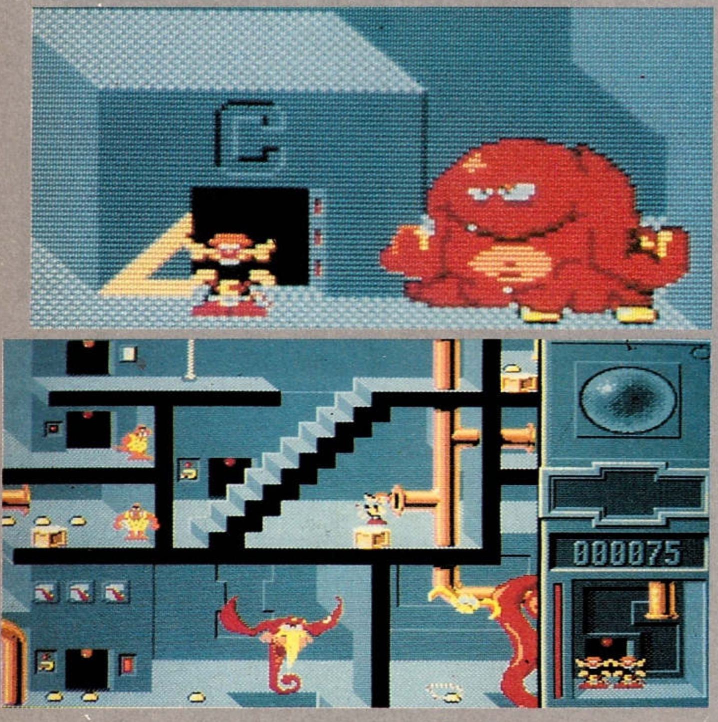
Rainbow Arts

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11

Vertrieb: Deutschland: Rushware Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

The Toyottes

Ratten haben bisher bei Plattform-Games noch keine große Rolle gespielt – damit dieser unerquickliche Zustand endlich ein Ende hat, hat Infogrames seinen neuesten Streich gleich mit einem ganzen Haufen putziger Vertreter der sonst so unbeliebten Gattung ausgestattet!



Das Geschehen spielt passenderweise in einem unterirdischen (Ratten-)Königreich: Zyprian, die Spielfigur, ist ein vom König bestimmter „Freiwilliger", der losgeschickt wurde, um den beim Ballspielen verschwundenen Königssohn samt Ball wiederaufzutreiben und bei seinem Chef abzuliefern. Diese Aufgabe erweist sich schon bald als ziemlich schwierig, sowohl für Zyprian als auch für seinen Spieler. Das aus Plattformen, Leitern, Seilen und Kanalrohren bestehende Labyrinth, in dem sich der Lausebengel verlaufen hat, ist nämlich reichlich umfangreich, und die Gegner (Monster aller Sorten) geben auch keinen Augenblick Ruhe.

Grafisch ist das Game recht niedlich gemacht, die gut animierten Sprites erinnern unwillkürlich an Comicfiguren. Leider verblaßt der gute Eindruck, sobald ein bißchen Bewegung in die Sache kommt: Das Scrolling schiebt den Screen nur stoßweise und sehr störend voran, und die Steuerung des kleinen Zyprian reagiert auch öfters ungenau, wodurch man sich gelegentlich unfreiwilligerweise eine Etage tiefer wiederfindet. Vielleicht das Beste an diesem Spiel sind die witzigen Sounds und die kleinen Gags, die man allerorten eingebaut hat. (ur)

The Toyottes

Grafik:	62%
Sound:	71%
Handhabung:	58%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Wer nach dem Laden lange genug wartet, kriegt ein Demo zu sehen; die Highscores sind nicht speicherbar. Es dürfen auch zwei Spieler zur Sache gehen, aber nur nacheinander.

Das Magazin

Hinter dem unscheinbaren Titel verbirgt sich eine Wirtschaftssimulation für unzufriedene Leser von Computerzeitschriften, die das Heft jetzt einmal selbst in die Hand nehmen wollen: Joker-Leser sind damit eigentlich schon mal ausgenommen, oder?

Das Magazin, oder wie sich klein Fritzchen das Heftmachen vorstellt

Ein Redakteur hat's nunmal schwör...

Auf der Packung erkennt selbst der unaufmerksame Betrachter unschwer ein Exemplar der bekannten Softwarezeitschrift mit drei Buchstaben – soll das jetzt als lobendes oder als mahnendes Beispiel gedacht sein? (Oder gar einfach nur als Schleichwerbung?!)

Egal, wie haben sich die Programmierer nun die Herstellung eines solchen Magazins vorgestellt? Mit 125.000 DM Startkapital fängt man an, Ziel ist es, sechsmal an die Spitze der Verkaufscharts zu gelangen und dabei mindestens 160 Punkte zu erreichen. Der Spieler darf Redakteure einstellen, Gehälter und Anzeigenpreise festlegen und das Erscheinungsbild des Hefts bestimmen (Seitenzahl, Hochglanz oder Normalpapier). Leider erschöpft sich darin praktisch schon fast der gesamte Spielinhalt, recht viel mehr gibt's nicht zu tun. Merkwürdigerweise spielt auch das eingenommene Geld keine Rolle (seeehr realistisch, fragt mal Michael...!); obwohl ich mit meinem Superheft nach acht Monaten schon vier Mios zusammen hatte, wirkte sich das auf den Spielablauf in keiner Weise aus.

Soundmäßig ist außer ein paar laschen Musikstücken und dem Rattern einer Druckmaschine nichts geboten. Bei der Grafik dasselbe: Einige wenige Digi-Bilder und das war's dann. Dieses Magazin ist nun wirklich kein Hit – da haben wir nochmal Glück gehabt, daß Ariola nicht unseren Joker als Titelhelden auserkoren hat... (ur)

Das Magazin

Grafik:	25%
Sound:	26%
Handhabung:	49%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	29%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ariolasoft
Bezug: Gamesworld

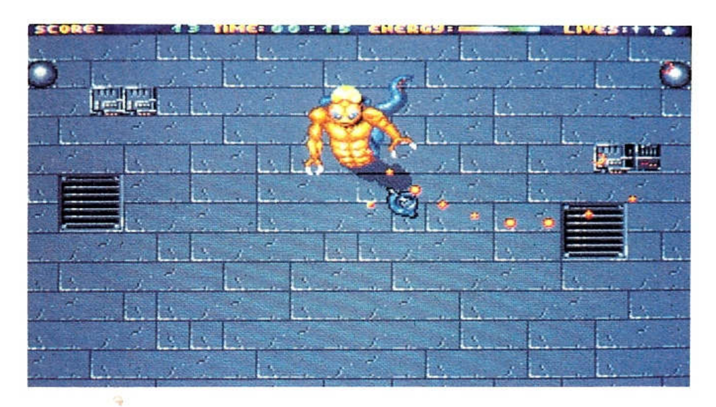
Spezialität: Ein bis vier Mitspieler, vier Schwierigkeitsgrade einstellbar. Bei 512 K Zweitlaufwerk abhängen!

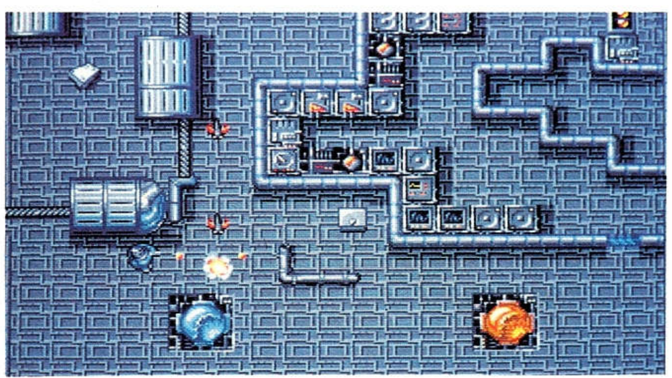

World Cup Soccer
Italia '90
Das offizielle Computerspiel für die Fußball-Weltmeisterschaft 1990 in Italien. In Lizenz von OLIVETTI Computer.
Eigens für die Fußball-Weltmeisterschaft hat VIRGIN GAMES ein neues Computerspiel herausgebracht. Originalgetreue Grafiken, sanftes Vier-Wege-Scrolling, animierende Close-up Views und Zwei-Spieler Action sind nur einige der beeindruckenden Automaten-Features.
World Cup Soccer Italia '90 ist eine spektakuläre Spielhallenumsetzung und als „Official Computer Game World Championship Italia '90", lizensiert von OLIVETTI: „Official Supplier Italia '90".
SHOOT!
GERMANY
1:0
ITALY
World Cup Soccer Italia '90 ist erhältlich für AMIGA, ATARI ST, C 64 Disk./Cass., IBM PC
Virgin Games.
VIRGIN GAMES GmbH im Vertrieb von:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft, Bruchweg 128 – 132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/6 07-0

Originelle Hintergrundstory, übliches Spielschema: so könnte man in kurzen Worten den Inhalt von Thalions neuem Ballergame zusammenfassen!

Nigel MacGibbons auf der Flucht

Leavin' Teramis





Ein Suffkopp kämpft sich durch ...

Nach einer feucht-fröhlichen Weltraumparty erwacht der Held Nigel MacGibbon aus seinem Rausch und stellt fest, daß er alleine auf dem Schiff ist. Der Rest der Besatzung hat in weiser Vorraussicht die Flucht ergriffen, jetzt bevölkern nur noch böse Aliens die (10 Level langen) Gänge. Also nix wie ab in Richtung Ausgang, in wenigen Minuten fliegt nämlich der ganze Kahn in die Luft!

In „Gauntlet"-Manier (Vogelperspektive, Hindernisse satt) steuert man das blaue Nigel-Sprite über den vertikal scrollenden Bildschirm; dabei scheinen am Boden angebrachte Richtungspfeile recht hilfreich zu sein – nur die führen einen des öfteren auch in die Irre! Ständig von einem (zumindest anfangs) wahnsinnig eng bemessenen Zeitlimit gehetzt, geht man auf die Jagd nach Punkten und Extrawaffen. Hat man sich bis zu einem Endgegner durchgeballert, braucht man außer Schußstärke auch noch einiges an Köpfchen, die Biester sind nämlich unglaublich zäh und nur sehr schwer zu knacken.

Die Grafik ist farbenfroh und mit viel Liebe zum Detail erstellt, allerdings hätten die Sprites ruhig einen Deut größer ausfallen dürfen. An Sound stehen wahlweise Musik oder Effekte zur Verfügung, die beide gut zum Spielablauf passen. Fans des Action-Genres werden mit dieser humorvollen Variante sicher ihre Freude haben, Gelegenheitsspieler sollten aber vor dem Kauf eine kleine Probesitzung einlegen. (ur)

Leavin' Teramis

Grafik:	67%
Sound:	69%
Handhabung:	71%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Hübsche Zwischenscreens verkürzen die Nachladezeiten, und mit der Help-Taste kann man in ausweglosen Situationen Selbstmord begehen. Continue-Funktion, Highscores werden gesaved.

Kleine Wunderlampe brenn ...

Aladdins Magic Lamp

Bei den meisten Ballerspielen darf sich der Spieler in irgendein hypermodernes Raumschiff setzen und das Weltall von Aliens und ähnlichem Getier säubern – der Titel von Newlines neuem Game verspricht da endlich mal was ganz anderes.

Das Öllämpchen im Gegnerrausch ...



Doch weit gefehlt! Es handelt sich bei Aladdins Magic Lamp mal wieder um ein stinknormales, horizontal scrollendes Ballerspiel der ausgesprochen langweiligen Sorte. Das einzig Neue ist, daß man hier eben kein chices Raumschiff bekommt, sondern mit einer vor sich hinwackelnden Ölfunzel durch's All düst. Ansonsten bleibt alles beim alten: Gegner abballern, Extras sammeln und die Schlußmonster gebührend bewundern. Wer es bis zum Ende schafft, darf eine holde Prinzessin aus den Fängen eines fiesen Zauberers befreien.

Rein technisch kann das Game durchaus überzeugen: gute Steuerung, butterweiches Scrolling, hervorragend animierte Sprites, eine originelle Titelmusik und anhörbare Soundeffekte werden geboten. Und trotzdem ist die Motivation sehr bald bei Null angelangt: Man wird nämlich immer nur von jeweils einer gegnerischen Formation angegriffen, das heißt, es tummeln sich maximal sieben Sprites auf dem Bildschirm! Da ist selbst das Wort zum Sonntag noch weitaus spannender ...

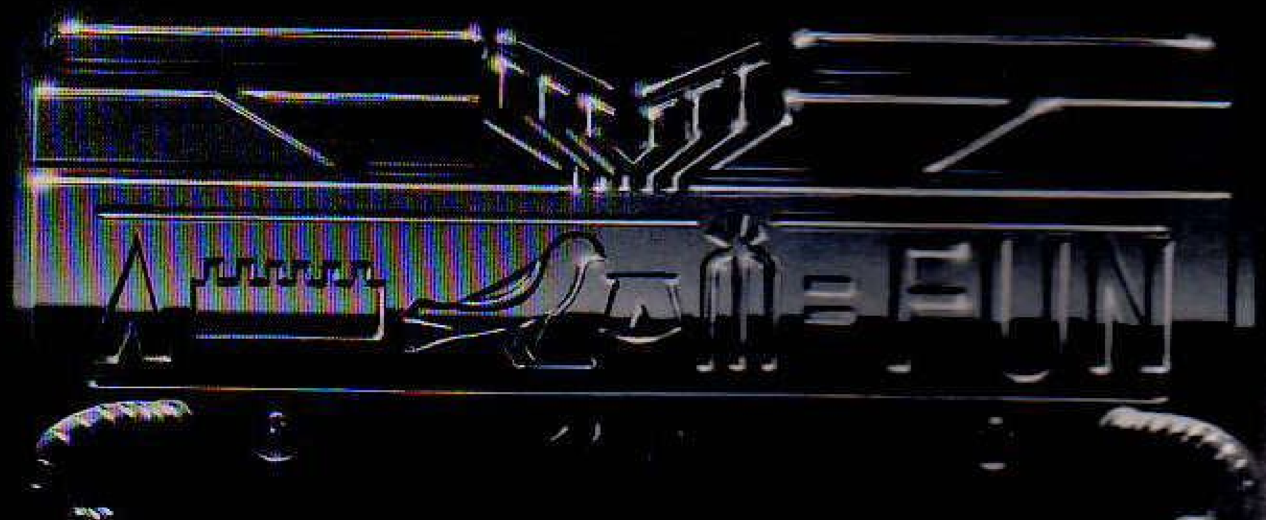
Ach ja, Highscorelisten oder Continues sucht man bei diesem Programm übrigens auch vergeblich – falls sich jemand dieses „aufregende" Game tatsächlich zulegen möchte! (Manuel Semino)

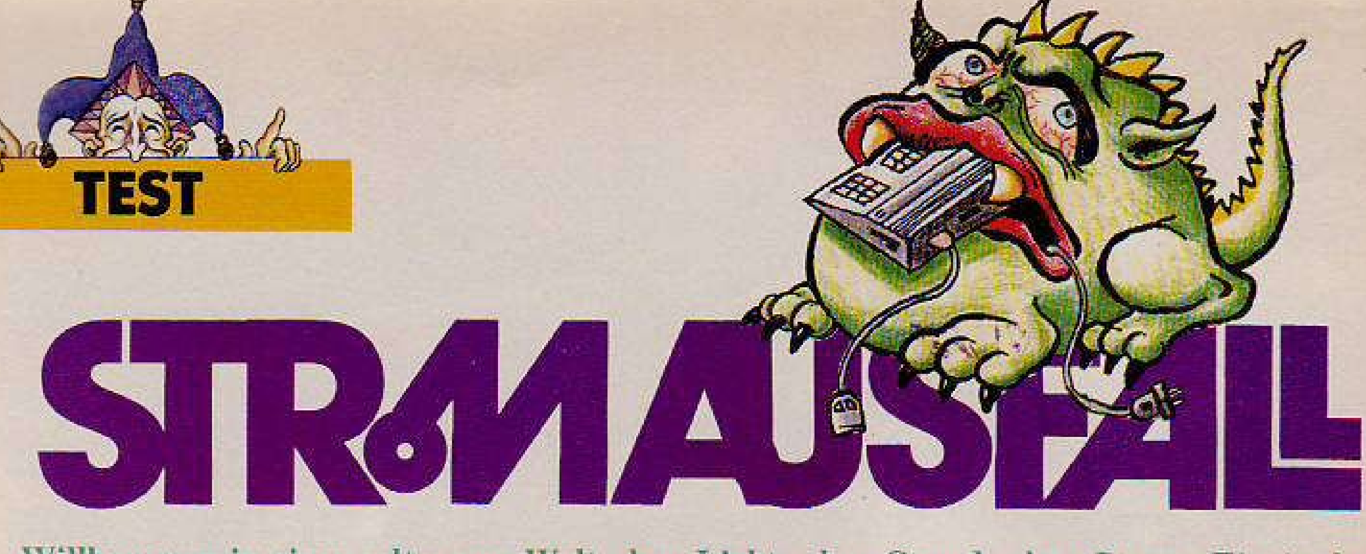
Aladdins Magic Lamp

Grafik:	64%
Sound:	71%
Handhabung:	63%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	38%

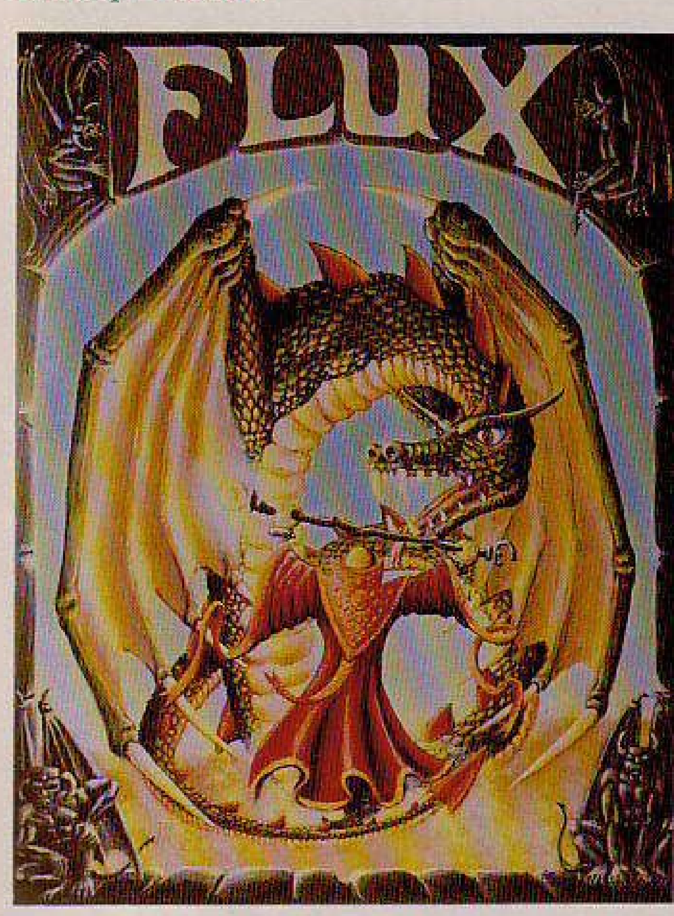
Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Newline
Bezug: Funtastic

Spezialität: Auch mal was Neues: Im Titelscreen wird Werbung für einen Konzern gemacht, der Musik- und Datenträger herstellt!

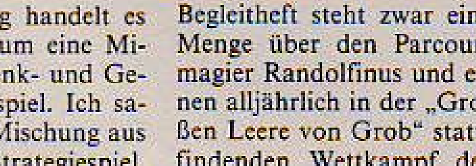




Willkommen in einer seltsamen Welt ohne Licht, ohne Sound, ohne Strom. Einzig das unruhige Flackern einer Kerze und leises Gemurmel im Hintergrund verkündet die Anwesenheit von Menschen – Mitspielern . . .. Mit einem Wort: Willkommen auf unserer Brettspiel-Seite!



Flux: Magische Territorialkämpfe für Einsteiger



Flux

Laut Anleitung handelt es sich bei Flux um eine Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Ich sage: es ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Warum? Praktisch jedes Actiongame kann mit einer völlig sinnlosen Hintergrundgeschichte aufwarten, die mit dem eigentlichen Spiel überhaupt nichts zu tun hat. So auch Flux. Im Begleitheft steht zwar eine Menge über den Parcourmagier Randolfinus und einen alljährlich in der „Großen Leere von Grob" stattfindenden Wettkampf der Zauberer, die um den Titel des Oberzauberers kämpfen, aber in Wirklichkeit geht es schlichtweg darum, durch geschicktes Setzen der eigenen Counter (Spielsteine) einen möglichst großen Teil des Spielfelds in Besitz zu nehmen. Die Spielfläche besteht aus einem großen Hexagramm (Sechseck), das wiederum aus lauter kleinen Hexagrammen aufgebaut ist – so 'ne Art 2D-Bienenstock. An den Ecken des großen Hexagramms befinden sich die Startfelder für die Zauberer/Spieler. Diese Startfelder sind gleichzeitig „Flux-Sphären", was nichts anderes bedeutet, als daß man in jeder Runde eine bestimmte Zahl von Flux dafür kassiert. Weitere Fluxsphären finden sich mehr oder weniger wahllos über die gesamte Spielfläche verstreut.

Sobald alle Zauberer ihre Startposition eingenommen haben, gehen sie daran, ihre „Land"-Counter auf das Spielfeld zu „zaubern"; dazu brauchen sie eine je nach gewählter Landschaft unterschiedlich große Zahl von Flux und etwas Glück beim Würfeln. Die (gedachten) Verbindungslinien zwischen den einzelnen Land-Markern stellen gleichzeitig die Grenzen des eigenen Gebiets dar. Bis jetzt also nichts besonders Aufregendes, aber es gibt ja noch mehr Counter – die „Figuren". Sie können das (eigene oder fremde) Land wieder zerstören und mit den anderen Figuren kämpfen (Kampfstärke & Würfelglück). Zehn Runden lang geht es nun immer in dieser Reihenfolge voran: Figuren bewegen – Land oder Figuren auf's Feld zaubern – Kampf – Land zerstören. Gewinner ist, wer zum Schluß die meisten Fluxsphären in dem von ihm kontrollierten Gebiet hat.

Soweit so gut, alles in allem ist Flux ein durchaus abwechslungsreiches und spannendes Strategiespiel für Einsteiger. Einigermaßen mißlungen ist dagegen das Drumherum: Die Spielregeln sind zwar witzig formuliert, aber auch dermaßen knapp (drei Seiten), unübersichtlich und unanschaulich gehalten, daß man mit ihrer Lektüre fast mehr Zeit zubringt, als mit dem Game selbst. Ist diese Hürde einmal genommen, wartet schon der nächste Stolperstein – das Spielmaterial. Die angeblich blauen bzw. grünen Counter lächeln einen beide in freundlichem (und ununterscheidbarem!) türkis an, die roten und braunen kann man auch nur bei Flutlichtbeleuchtung auseinanderhalten. Die Spielfläche besteht aus einfacher Pappe, die nach dem Aufklappen durch ihre beschwingte Wellenform dafür sorgt, daß in den Regeln nicht vorgesehene Glücks- und Geschicklichkeitselemente ins Spiel kommen. Nach soviel Schatten etwas

Licht: Auf ebendieser Pappe sind auch die Regeln nochmals in tabellarischer Kurzform abgedruckt, eine äußerst praktische Angelegenheit!

Therapie
Jetzt oder nie?

„Ein Satirespiel am Abgrund der Realität für 3-7 unerschrockene Therapeuten“ – klingt doch recht einladend, nicht? Und auch die Beschreibung des Spielziels liest sich ausgesprochen vernünftig: „In Therapie geht es, wie könnte es anders sein, um Geld. Kriegt der Therapeut keinen Zaster, heilt er dich von keinem Laster“. Na wenn's denn so ist, schaun wir uns halt mal nach ein paar Goldeseln, sprich Patienten um!

Phase I: Die Werbephase. Alle Spieler würfeln um einen neuen Patienten für ihre Therapiegruppe. Nachdem der eigene Erfolg meist am einfachsten durch den Mißerfolg der anderen erreicht werden kann, schließt sich als nächstes gleich die Weltschmerzphase an. Hier werden Weltschmerzkärtchen („Du hast beim Saubermachen deinen Hamster eingesaugt - Gesundheit -1“) ausgespielt, um die Heilungsaussichten von Patienten der Konkurrenz zu mindern. In Phase III wird endlich therapiert, mit Psychodrops (Glückspillen, teuer und bei Überdosierung sehr gefährlich) und W20-Würfel. Dadurch besteht natürlich höchste Gefahr, daß „gegnerische“ Therapeuten einige ihrer Patienten früher oder später tatsächlich der Genesung zuführen. Um das nach Möglichkeit zu verhindern, kommt jetzt die Kuckuckseiphase. Kuckuckseier heißen solche Patienten, die zwar bei einem bestimmten Therapeuten in Behandlung sind, aber insgeheim für einen anderen arbeiten – Saboteure mit einem Wort. Ganz zwanglos folgt nunmehr die Phase Therapiefolgen. Ist ein Patient trotz verzweifelter Boykottversuche der Mitbewerber restlos gesundet, klingelt's kräftig in der Therapeutenkasse. Ist er immer noch krank, gibt's auch ein paar Mark, aber schon deutlich weniger. Ist der arme Kerl schließlich vor lauter Weltschmerz und Psychodrops in der Klapsmühle oder auf dem Friedhof gelandet, wird das Ganze sogar zum Draufzahlgeschäft. Den Abschluß bilden einige Phasen, in denen man Patienten tauschen kann, neue Weltschmerzkärtchen zieht und den Einfluß des Herbstwetters auf's sensible Patientengemüt ermittelt. Anschließend geht's wieder von vorne los, mit Werbephase etc., solange, bis einer der Mitspieler schließlich die festgelegte Gewinnsumme erreicht hat.

Die genauen Regeln sind noch ein bißchen komplizierter als hier beschrieben, Therapie eignet sich von Inhalt und Form her in erster Linie für fortgeschrittene Medizintäter. Die dürften aber, vor allem wenn sie einschlägig vorbelastet oder geschädigt sind, eine Menge Spaß damit haben. Material ist reichlich vorhanden: Krankenblätter, Büroklammern, Geld, Karten, Psychodrops und, und, und. Die Anleitung ist zwar nicht besonders aufwendig gemacht, aber ansonsten recht brauchbar, vernünftig gegliedert und mit vielen Kurzbeispielen versehen.

Was jetzt noch bleibt, ist unser unvermeidliches Frage- und Antwortspiel für all diejenigen, die die besprochenen Rezensionsexemplare gewinnen wollen. Letzthin wäre Folgendes richtig gewesen: Der rote Punkt auf der japanischen Fahne symbolisiert die Sonne. Und: Staatspräsident von Chile war General Pinochet und ist zur Zeit ein gewisser Herr Patrizio Aylwin, wir haben beides gelten lassen. Neue Frage eins: Was heißt „Wizard“? Frage zwei: Wer stand für den Namen „Siggy Freund“ Pate (auch bekannt als Vater der Psychoanalyse)? Tja, dann kann man nur noch viel Glück wünschen! (od)



Therapie: Kein Spiel für Hypochonder!



Alles, was der Hobby-Therapeut so braucht ...

Flux	Therapie
Spielmaterial: 49%	**Spielmaterial:** 78%
Spielregeln: 43%	**Spielregeln:** 80%
Spielreiz: 76%	**Spielreiz:** 83%
Besonderes: Die Reihenfolge der Spieler ändert sich, je nachdem ob man der englischen oder der deutschen Regelversion folgt ...	**Besonderes:** Spieldauer steigt mit der Zahl der Teilnehmer kräftig an.
Schwierigkeit: Für Anfänger	**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 40,– DM	**Preis:** ca. 35,– DM
Bezug: Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66	**Bezug:** Game In

COIN-OP

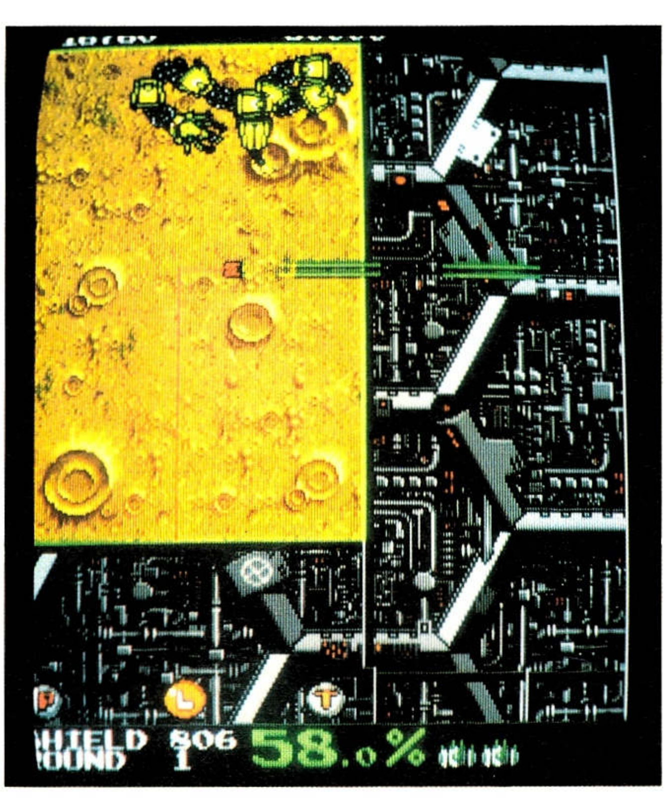
Was braucht ein amtlich genehmigter Magier, um einen Blick in die Zukunft zu werfen? Eine Kristallkugel samt schwarzem Kater und 12 Gramm gelierte Spinnenbeine? Eine NASA-Großrechenanlage mit Horoskop-Programm? Uns jedenfalls genügt eine Handvoll Münzgeld, um die Amiga-Spiele der Zukunft kennenzulernen!

Soviel steht fest: Was heute in der Spielhalle einen (mehr oder weniger) guten Eindruck macht, finden wir meist morgen als Umsetzung für die „Freundin" wieder. Für unseren ersten Testkandidaten ist Taito allerdings eher den umgekehrten Weg gegangen. Wer nämlich Spiele wie „Maniax" oder „Power Styx" kennt, weiß auch schon, was ihn bei **Volfield** erwartet: Stück für Stück muß der Screen eingerahmt werden, um ein darunter liegendes Bild freizulegen. Nur daß man das uralte Spielprinzip des Arcade-Klassikers „Quix" diesmal in eine SF-Umgebung verlegt hat, wie schon die 0815 Vorgeschichte zeigt. Da geht's um den Raumkreuzer „Monotros", der beim Anflug auf seinen Heimatplaneten feststellen muß, daß dieser von bösen Aliens verwüstet wurde. Ein SOS-Ruf aus dem Untergrund läßt jedoch hoffen, daß unter der zerstörten Oberfläche noch nicht Hopfen und Malz verloren sind...

Also zieht man mit dem Steuerknüppel Linien und kastelt so kleine oder große Flächen ein, die sich dann grafisch verändern. Hat man innerhalb eines Zeitlimits mindestens 80 Prozent des Screens bearbeitet, gilt der Level als erledigt. Was die Sache schwer macht, sind die vielen Schlangen und anderen Viecher, die die Oberfläche unsicher machen – jede Feindberührung, während man mit seiner Linie unterwegs ist, kostet eines der drei Leben. Aber manche der „Planquadrate" halten ja Extras wie eine Laserkanone, Smartbombs oder die Möglichkeit, die Feinde „einzufrieren", bereit. So kann man dann seinerseits den Aliens an den Kragen gehen; wenn alle Gegner vernichtet sind, ist der Level ebenfalls erfolgreich überstanden.

Nicht nur, daß das Spielprinzip nun wirklich ein alter Hut ist, **Volfield** läßt es zudem an ansprechender Präsentation mangeln: Die Grafik ist ein Trauerspiel, und der Sound verursacht auf Dauer Zahnschmerzen. Wer dennoch auf diesen seichten Geschicklichkeitstest nicht verzichten mag, sollte darauf achten, die Platine in einem relativ neuen Gehäuse vorzufinden. Bei unserem Testexemplar war nämlich der Stick schon so ausgeleiert, daß auch das letzte bißchen Spielspaß schnell den Bach runter ging!

Kommen wir lieber zu Erfreulicherem: Taoplans brandneues Plattform-Game **Snow Bros. Nick & Tom** kann mit 50 Leveln einer witzigen Spielidee für ein bis zwei Schneemänner aufwarten. Als solcher versucht man die zahlreichen Gegner in einen Schneeball einzuwickeln und mit einem Fußtritt aus dem Screen zu befördern. Erwischt man dabei noch andere Mieslinge, gibt's entweder Zusatzpunkte oder Extras wie mehr Speed, einen Power- bzw. Distanzschuß; in Härtefällen winkt sogar vorübergehende Unbesiegbarkeit. Sobald alle Gegner „abgerollt" sind, darf man



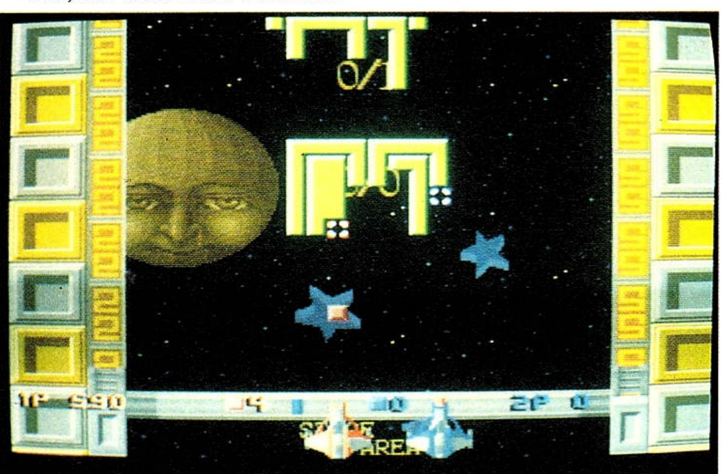
Volfield: Wenn einem nichts Neues einfällt, dann wärmt man eben eine Spielidee der Marke Asbach Uralt wieder auf...



Snow Bros. Nick & Tom: Kleine Schneeballschlacht im Hochsommer gefällig?

im nächsten Bild weiter machen. Trödler werden allerdings mit dem Auftauchen von Phantomfeinden bestraft, mit denen wahrlich nicht zu spaßen ist!

Snow Bros. überzeugt nicht nur durch Originalität, auch die bunte Grafik mit den ausgesprochen niedlichen Sprites weiß zu gefallen. OK, der Sound ist auch hier nichts Besonderes, aber was soll's? Dafür sorgt die ausgezeichnete Steuerung für gehobenen Spielspaß, und wenn zwei Schneemänner gleichzeitig bei der Arbeit sind, macht die Sache auch doppelt Laune. Einzig das Leveldesign läßt es ein wenig an Abwechslung fehlen, und die entzückenden Schlußmonster treten auch viel zu selten auf. Aber ansonsten macht diese Schneeballschlacht selbst jetzt im Sommer Spaß – bis die Amigaversion fertig ist, dürfte es eh Weihnachten werden, und dann stimmt's ja wieder...



Block-Hole: Heiße Schlachten für passionierte Klötzchenfüller!



Sehen ist eine Sache, aber Robo Cop muß man auch gehört haben!

Was wir Euch jetzt zu bieten haben, dürfte hingegen schon bald auf unseren heimischen Monitoren zu finden sein: **Block-Hole** von Konami, ein weiterer „Tetris"-Clone. Ehe Ihr nun „nicht schon wieder!" stöhnt, laßt Euch gesagt sein, daß es sich dabei um eine *sehr* eigenständige Variante des hinlänglich bekannten Spielprinzips handelt. Zwar sinken auch hier geometrisch geformte Steinchen von oben in einen Becher, jedoch geht's diesmal keineswegs darum, die Dinger zu stapeln. Vielmehr sind alle Steine nach unten hin offen und müssen zu Rechtecken oder Quadraten aufgefüllt werden. Zu diesem Zweck ist am unteren Bildschirmrand ein Raumschiff installiert, das nur auf der Horizontalachse bewegt werden kann. Damit ballert man nun in die Freiräume, sobald ein Block entsteht, verschwindet er vom Screen. Aber bitte flott, denn wenn ein Stein den unteren Screenrand berührt, ist es um das einzige Bildschirmleben geschehen!

Grafik-Fanatiker werden, wie bei solchen Spielen üblich, mit **Block-Hole** wenig Freude haben: Von Level zu Level ändert sich nur die Farbe der Steine, und auch die Hintergrundgrafiken im Stil von „Wicked" (es grinsen Sonne, Mond und Sterne...) dürften niemand zu Begeisterungsausbrüchen hinreißen. Gleiches gilt für die Musik, die noch um einen Deut hektischer ist als das Game selbst. Dafür haben die Programmierer gleich drei verschiedene Modi eingebaut: Solospiel oder gemeinschaftliches Auffüllen für zwei Zocker, und ein Splitscreen, auf dem man gegeneinander antreten darf, stehen zur Wahl. Der Automat zieht Schnelltüftler und Stick-Artisten gleichermaßen in seinen Bann, da er dem Können des Spielers genug Freiraum läßt. Warum? Nun, wer geschickt genug ist, kann versuchen mehrere Steine zu einem größeren Block „umzufüllen", was sich sehr deutlich in der Score-Ausbeute niederschlägt. Da kann man sogar über die saudumme Vorgeschichte über eine Art schwarzes Loch, das auf die Erde zurast, hinwegsehen!

Zum guten Schluß haben wir noch frohe Kunde für die Flipper-Fans unter Euch: **Robo Cop** hat nach dem Computer-Game nun auch seine eigene Pinball-Machine – und keine schlechte, kann ich Euch sagen! Als würdiger Vertreter der neuen Flipper-Generation verfügt das Gerät über feinsten Digi-Stereosound und macht von diesem Feature auch ausgiebig Gebrauch. „Tot oder lebendig – du kommst mit!" ist einer der bevorzugten Sprüche, die einem der Blechpolizist während des Spiels (in englisch) entgegen brüllt. Aber auch sonst finden sich massenweise Zitate aus dem Film, sei es nun optisch oder akustisch.

Unzählige Rampen und Zielscheiben, sowie ein erbarmungsloses Blitzlichtgewitter machen ein, zwei Runden **Robo Cop** zu einer unterhaltsamen Angelegenheit. Zusätzlich gibt's allerlei Neuerungen, wie den „Millionenschuß" oder daß die durchschnittliche Spieldauer pro Kugel am Display angezeigt wird. Allerdings ist der Kasten wirklich höllisch schnell, weshalb wir Flipper-Neulingen nur relativ geringe Hoffnungen auf Freispiele machen können. Auch das Loch zwischen den Paddels ist ein bißchen groß ausgefallen, aber seht es Euch am besten selbst mal an...

So, das war's auch schon wieder. Unsere Doppelausgabe gibt den Automatenherstellern ja genügend Zeit, bis zum nächsten Coin Op ein paar wahre Wundergeräte zusammenzuschrauben. Lassen wir uns überraschen! (ml)

Preisfrage: Was ist herrlich bunt, tierisch ausgeflippt und unglaublich preisgünstig? Na, all die wunderbar unnützen Kleinigkeiten, die eben nur unser Shop zu bieten hat – sieht man doch! Aber unnütz hin oder her, wer sich nur „sinnvolle" Sachen zulegt, ist und bleibt ein Langweiler. Deshalb nix wie ran an den Speck, oder gehörst Du etwa auch zu diesen öden Vernunftheinis?



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90



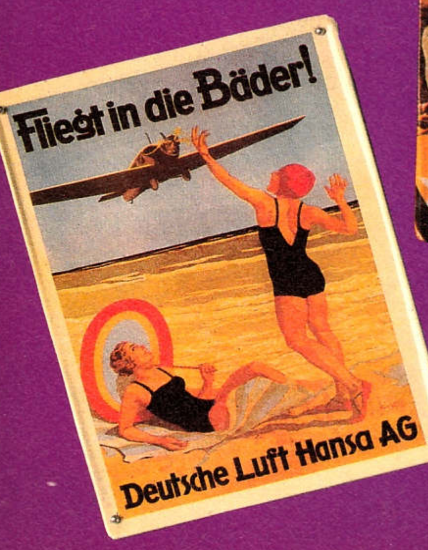
Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: Geneidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

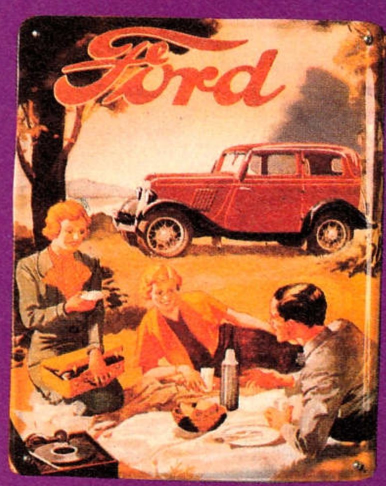


Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)



Nr.04
Getränkekühler – Coole Drinks für heiße Computer-Stunden: In den lustigen Getränkekühlern sehen Dosen oder Flaschen gut aus, und der Inhalt bleibt dank dem Innenfutter schön süffig! Als Kellner und/oder Urlauber.
Für eiskalte DM 14,50 pro Stück





Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger als originalgetreue Replicas zum Spottpreis! Ob „Lufthansa" oder „Ford", beide sehen echt stark aus.
Für lächerliche DM 24,– je Schild



Nr.06
Mini-Kamera – Das Ding ist nun wirklich unglaublich: eine der kleinsten voll funktionsfähigen Kameras der Welt. Funktioniert mit stinknormalen Cassetten-Filmen, eine Groschenbox im Film-Look gibt's noch kostenlos dazu!
Und das alles für unfaßbare DM 9,90

JOKER-SHOP



Nr.07
Mini-Dartspiel – Der absolute Volltreffer: Ein hübscher Holzständer samt Kork-Zielscheibe und sechs Wurfpfeilen. Geeignet für Pub-Besitzer, Nachwuchs-Tells und Reserve-Robin Hoods, aber nicht für Kinder!
Komplett für treffsichere DM 22,–





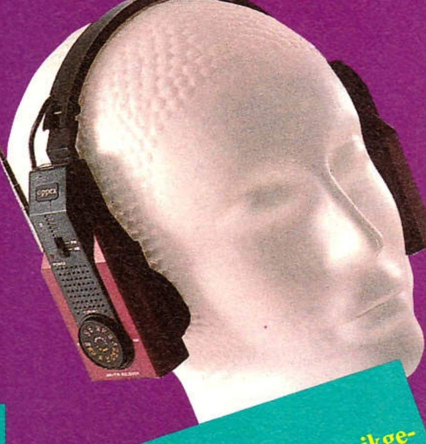


Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–

Nr.09
Mini-Tischfußball – Im Jahr der Fußball WM hat unser Dauerbrenner, das Mini-Poolbillard, endlich ernstzunehmende Konkurrenz bekommen! Ein richtiges Tischfußball, nur eben für sehr kleine Tische. Sechs Bälle sind schon dabei, flinke Reaktionen müßt Ihr schon selber mitbringen!
Anpfiff schon für DM 39,–

Nr.10
Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.
Für gutgezielte DM 59,–





Nr.11
Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!
Für sparsame DM 12,90

Nr.12
Kopfhörer-Radio – Musikgenuß, wo man geht und steht! Und das Beste: Wer das Gedüdel eines Games nicht mehr hören kann, dreht am Monitor die Lautstärke weg, stülpt sich das Ding über und braucht nur noch den passenden Sender (UKW/MW) zu suchen . . . Und das alles in Stereo!
Für melodiöse DM 28,–

Wie man an das ganze dufte Zeug rankommt? Nichts leichter als das: Schnappt Euch eine Postkarte, kritzelt die Artikelnummer samt der gewünschten Zahlungsweise (Nachnahme oder Vorauskasse) drauf, und ab mit der Post an folgende Adresse:

Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Zuerst die gute Nachricht: In sämtlichen Preisen ist die Mehrwertsteuer bereits enthalten. Jetzt die weniger gute: Bei Vorauskasse müßt Ihr DM 3,– für Porto dazurechnen, bei Nachnahme wird das dann mit den entsprechenden Gebühren abgegolten. Nachnahmebestellungen sind allerdings nur im Inland möglich.



Zwar ist so ein Sommer heiß und trocken, doch wir lassen Euch nicht darben – am 27.7.90 taucht wieder eine herrliche Software-Oase namens AMIGA JOKER vor Euch auf...

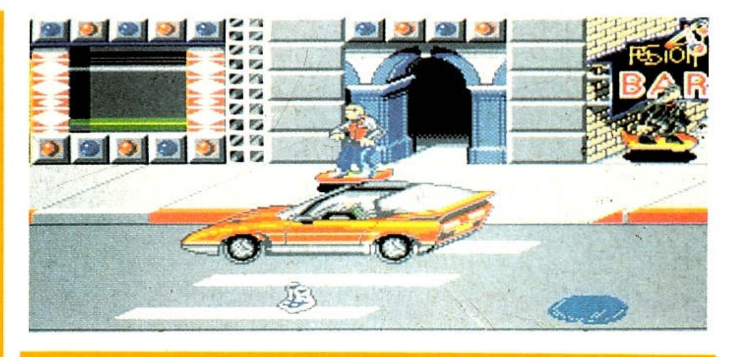
Ende der Durststrecke: Am 27. Juli!

Keine Fata Morgana! Der JOKER, den Eure geblendeten Augen am 27.7. an jedem Kiosk ausmachen können, ist pure Realität. Endlich, endlich wieder ein frischer Quell!!! Also, nehmt ein erqickendes Bad in den vielen aktuellen Tests, aalt Euch in unzähligen Tips & Tricks und ergötzt Euch am herrlichen Doppelposter. Aber das Wichtigste: Nehmt einen besonders tiefen Schluck aus diesem Software-Brunnen, denn noch einmal muß die Labsal für zwei Monate reichen! Leute mit schlechtem Orientierungssinn sollten vielleicht zu einem Abo greifen – nicht, daß Ihr an Eurem Glück vorbeirennt...



Eiskalt...

...testen wir für Euch **Wings**, den irren Action-Flugsimulator mit dem Charme der alten Doppeldecker. Die ersten Fotos des neuesten Cinemaware-Streichs machen doch schon mal Lust auf mehr, oder?
Fans von Michael J. Fox dürfen sich auf **Back to the Future II** freuen, der Versoftung des Kino-Hits.
Die WM wirft ihre Schatten auf den Amiga: Wir stellen Euch jedes einzelne Game aus der Flut von Fußball-Programmen vor, die derzeit auf uns zurollt!
Und noch ein besonderes Schmankerl: Ein Exclusiv-Bericht mit allerersten Bildern zum Nachfolger des Psygnosis-Hammers – **Shadow of the Beast II** kommt!



Herrlich erfrischend...

...wird natürlich auch der Rest des Hefts. Mit tollen **Tips & Tricks für neue Zocker**, die Einsteigern zeigen, wie das Spielerleben noch schöner wird!
Oder einem Live-Erlebnisbericht aus einem Computer-Camp.
Oder dem User-Club, in dem wir Euch diesmal verraten, wie Ihr zum Taschengeldtarif die tollsten **Intros** vor Eure Programme hängen könnt!
Oder, oder, oder! Sei es nun wegen Dr. Freak, der Joker Galerie, dem Coin Op, der Girl-Seite oder des Stromausfalls – wer den nächsten Joker verpaßt, dem geschieht's ganz recht, wenn er in der Software-Wüste verdurstet!



Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma Weka-Verlag AG bei: Wir bitten um freundliche Beachtung.

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

EAS Software
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/78049

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Pek Soft
Müllerstr. 44
8000 München 5
Tel.: 089/2609380

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Tronic-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

AMIGA

AMIGA

AMIGA

Aufwendige und realitätsnahe Zerstörersimulation auf zwei Disketten (AMIGA).
AMIGA JOKER 4/90: Punkte: Spielidee 75, Dauerspaß 78, Preis/Leistung 72, Gesamt: 71.
Zitat Carsten Borgmeier: "Diskette 'rein und Leinen los - mit U.S.S. John Young ist das Jagdfieber groß."

Jetzt direkt vom Hersteller! Zu Superpreisen:

AMIGA: **69,95 DM** C64 Disk: **34,95 DM** C64 Cass.: **19,95 DM**

24-Stunden-Versandservice: Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.
(Beachten Sie auch unser Inserat auf Seite 29).




KLAX
„Das Klax-Fieber ist nicht mehr aufzuhalten – ein absolutes Suchtgame!"
Michael Labiner, Amiga Joker 5/90
HIT
KLAX
DOMARK
TENGEN